ЕКСКЛУЗИВНО

BATTLEFIELD VIETNAM

Полетът на Валкириите ще кънти в ушите ви...

2 диска

БРОЙ 4 (72), АПРИЛ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

Unreal TOURNAMENT 2004

ЕКСКЛУЗИВНО

BATTLE MAGES
на български

REVIEW

КАРТАГЕН
Келтски крале

PREVIEW

RISE OF NATIONS
Thrones & Patriots

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

Soldiers: Heroes of World War II

Neighbours from Hell 2

Jagged Alliance: Wildfire

Conan: The Dark Age

ДВА ПЛАКАТА

- CS: CONDITION ZERO
- UT 2004

LIFESTYLE

Топ 15 на най-великите непубликувани игри

СОФТУЕР

Mozilla – чудовището от мозайка

ХАРДУЕР

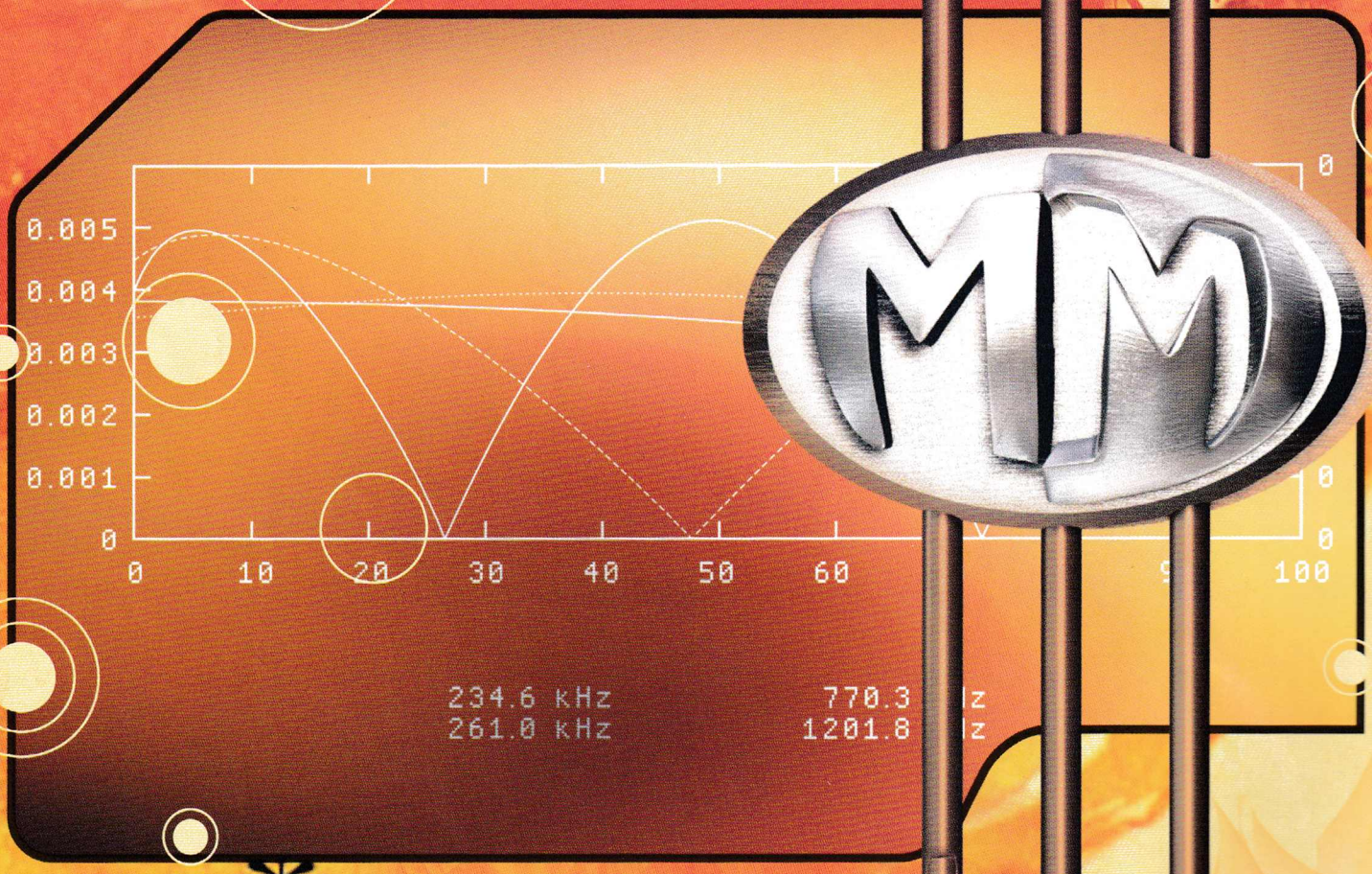
IDF Пролет 2004 – не само процесори и вентилатори

PS MANIA

Pitfall: The Lost Expedition

Star Wars: Republic Commando

ТЕЛЕВИЗИЯ ММ



6-ти годишни музикални награди

ВАРНА

ДВОРЕЦ НА КУЛТУРАТА И СПОРТА

03.АПРИЛ 2004

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 4 (70), АПРИЛ 2004

FIRST LOOK

Soldiers: Heroes of World War II 32

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed news 56

PREVIEW

Hitman: Contracts 04
Rise of Nations: Thrones and Patriots 14
Dark Fall II: Lights Out 16
Dreamfall 18

REVIEW

Battle Mages 08
Unreal Tournament 2004 10
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword 20
Against Rome 22
Картаген (Celtic Kings: The Punic Wars) 24
Battlefield: Vietnam 26
Everest 29
IL-2 Forgotten Battles – Ace expansion pack 30
Neighbours from Hell 2: On Vacantion 34
Jagged Alliance 2: Wildfire 36
Bad Boys 2 38
Railroad Pioneer 40
Conan: The Dark Axe 42

PS MANIA

PS News 45
Star Wars: Republic Commando 46
Sly 2: Band of Thielves 47
Van Helsing 47
Headhunter Redemption 48
Red Dead Revolver 48
Pitfall: The Lost Expedition 49
Rogue Ops 49
R-Type Final 50
The Suffering 50

SOLUTION

The Lord of the Rings: The Return of the King 52

HARDWARE

Intel и AMD: 3400 MHz 58
IDF Пролет 2004 60

SOFTWARE

Mozilla: Чудовището от мозайка 62
Best Free Soft – април 2004 66

ИНТЕРНЕТ

Beginner Guide to LAN, част 2 64

TABLE GAMES

Домино 67

LIFESTYLE

Топ 15 на най-великите непубликувани игри 68

ПИСМА

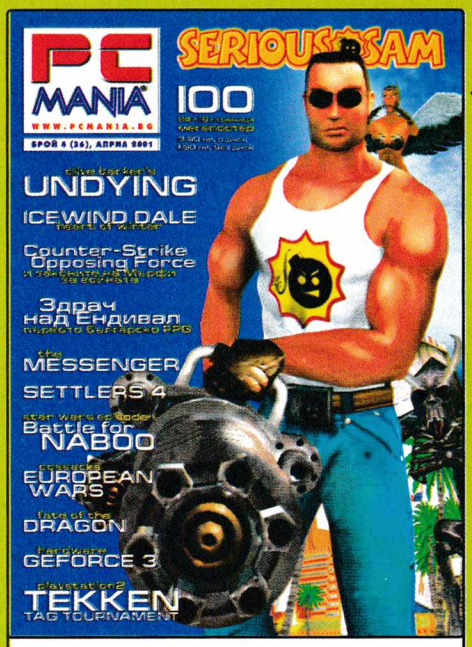
Pisma@pcmania.bg 70

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 72

Обичам миризмата на напалм рано сутрин...

полк. Уилям "Бил" Килгор, "Апокалипсис сега"



преди три години

По косвени признаци мога да съдя, че броят от преди три години се е продал добре. В редакцията не намерихме нито едно списание, а нямах време да ходя до склада, още повече, че дигиталното му копие ми беше подръка. Погледнах корицата с цифрата 100 на нея и се сетих как броят се усещаше една идея по-дебел на пипане. Причината беше в увеличените страници, и поточно в големия плакат с календар и няколко игри, една от които Counter-Strike.

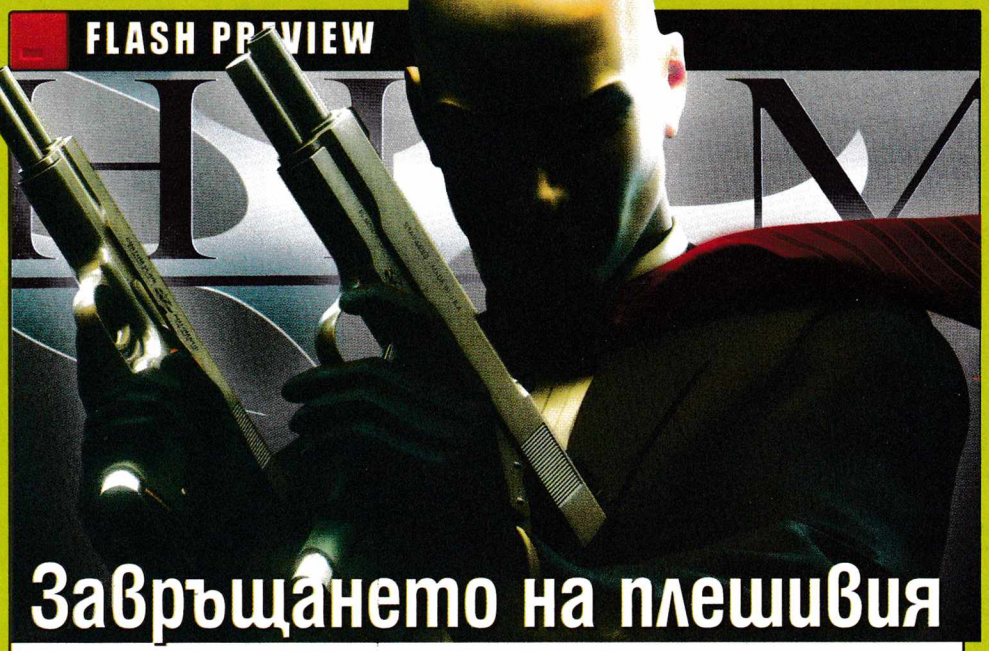
Това заглавие бързо набра популярност и то такава, че ето на – сега пак пускаме плакат с новата версия на играта. Независимо как определяме понятието успех, Counter-Strike не може да избяга от него. Но както е известно, всяко действие в природата има равно по сила (и обратно по посока) противодействие. Ако отидете на форума на PC Mania, ще видите, че с темите "Counter-Strike SUX" или "айде стига с тоя NFS" могат да се запълнят цели страници. Победителят, ако остане такъв по-дълго време, винаги рано или късно започва да дразни, независимо дали е станал фаворит с честни средства, усилия и талант.

И ако това е някакво своеобразно изкривяване на възприятията, то липсата на разнообразие по-скоро е нещо обективно. Вие също преценете къде успехът се чупи и къде продължава истински.

В този брой акцентът е поредното издание на Unreal – безспорен хит през последните близо 6 години. Аз лично съм оптимист.

Петър Табов

FLASH PREVIEW



Завръщането на плешивия

Поглед към Hitman: Contracts

Какво представлява психиката на наемния убиец? Какви изродски мисли витаят из най-тъмните кътчета на неговото съзнание? Hitman: Contracts ще отговори на тези два въпроса. Третата част на една от най-успешните стелт поредици след Thief и Deus Ex ще ни издебне в гръб в края на април. И определено ще има с какво да ни изненада.

Първите две части на Hitman бяха наситени с цветове, светлина и живот. Сега обаче IO ще изгасят лампите и ще ни потопят в един мрачен, тъмен и потискащ реален свят, населен предимно с противни, мръсни и зли човеци. Особено зли. Независимо къде се намира Агент 47, било то в Русия, Холандия, Франция или Китай, всичко около него ще е пресъздадено в стил "Зоната на здрача". И това не е случайно, защото по-голямата част от мисиите в играта ще пресъздават самите спомени на главния герой. Така те ще ви позволят да надникнете в психиката на наемния убиец и да почувствате или изпитате по един или друг начин неговите вълнения и страхове. Нивата ще са тясно обвързани помежду си и постепенно ще ни водят към реалността, за да доразвият историята на наемния убиец. Настояще, в което Агент 47 е вързан, кървящ и надрусан в една хотелска стая.

IO обещават картите да са няколко пъти по-големи от преди и да предоставят много повече възможности за изпълняване на възложените задачи. Изкуственият интелект пък щял да бъде малко поразумен и да действа далеч по-реалистично (гадовете няма да откачат твърде бързо, когато ви видят с изваден патлак; те ще реагират и на най-малкия шум или сянка, която забележат). На всичко отгоре вашите потенциални жертви ще имат навика да се организират и нападат в групи (например така ще действа екипът на S.W.A.T.).

Освен с различни огнестрелни оръжия Агент 47 ще може да предизвиква болка и с всякакви ножове и касапски приспособления. Представете си как вашият Плешо взема една от тези куки, на които висят огромните одрани туловища на животните в кланицата, промъква се зад гърба на врага и я забива в гърба му... Хлъц... А след това за разнообразие го хвърля безмилостно във въртящата се с дива ярост механична месомелачка, за да види как нещастният труп ще се превърне в същински шпеков салам. Всичко това е възможно. Дори намирисва на извратено. Но не си спомням някой някога да е твърдял, че Агент 47 е ангел. Въпросната кука би могла да се използва и като закачалка за трупове... Има ли нужда да коментирам? И за да бъде всичко максимално гнусно и реалистично, кръвта вече изглежда много по-лепкава и плътна в сравнение с предишните две части...

Доста сочно звучи и обещанието, че когато е въоръжен с дадено хладнокръвно оръжие, Агент 47 ще може да нанася три различни атаки в зависимост от мястото, на което се намира спрямо врага (отляво, отдясно или отпред). Така ще можем да се наслаждаваме на най-разнообразни и смъртоносни движения. Всичко гореспоменато пък ще бъде допълнено и от потискащите и изпълнени с "тъмни" тонове мелодии, композирани от Джеспър Кид (работил и върху първите две части на играта). Без съмнение те ще паснат идеално на цялостната атмосфера.

Hitman: Contracts вероятно ще се превърне в едно от най-брутални заглавия на годината. Натам вървят нещата, така като гледам картинките и трейлърите от играта.

Владимир Тодоров

изпрати sms на номер **1200** за абонати на Mtel

изпрати sms на номер **2345** за абонати на GloBul

fresh

ХРИСТОС ВОЗКРЕСЕ

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400**
внимание! не въвеждай F пред кода на продукта
за абонати на GloBul и Mtel

ТОП DANCE МЕЛОДИИ

мелодия	код	моно	поли
jamelia - superstar		F514854	F514877
kylie minogue - slow		F514855	F514878
outkast - hey ya		F514856	F514879
море от любов		F514857	F514880
kevin little - turn me on		F514858	F514881
aventura - eso es amor		F514859	F514882
los cacos - ninia piensa en ti		F514860	F514883
dj bobo - chihuahua		F514861	F514884
outlandish - walou		F514862	F514885
50cent - in da club		F514863	F514886
dmx - x gonna give it to ya		F514864	F514887
lorna - papi chulo		F514865	F514888
sonique - alive		F514866	F514889
despina vandi - gia		F514867	F514890
chamonix - how did you know		F514868	F514891
avrile lavigne - sk8ter boy		F514869	F514892
papa roach - last resort		F514870	F514893
linkin park - one step closer		F514871	F514894
руска песничка - ну погоди		F514872	F514895
blue - fly by		F514873	F514896
lil kim ft. 50 cent - magic stick		F514874	F514897
football - the name of the game		F514875	F514898
diana ross & the supermes - babylove		F514876	F514899

ТОП БГ МЕЛОДИИ

мелодия	код	моно	поли
галя и сатен - топъл сатен		F514900	F514923
руши виденлиев - ти беше		F514922	F514924
рум. и енчев ft. светла - нас двамата		F514901	F514925
харема - суджука		F514902	F514926
предаване - сладко отмъщение		F514903	F514927
руши и устата - instead		F514904	F514928
ъпсурт и белослава - и твойта майка също		F514905	F514929
мишо шамара - не искам да виждам сълзи		F514906	F514930
мишо шамара - усилете звука		F514907	F514931
румънеца и енчев ft. устата и джон - от утре		F514908	F514932
спенс и белослава - а дали е така		F514909	F514933
фолклорна - право хоро		F514910	F514934
каризма - ирадъм		F514911	F514935
неочаквана ваканция - детство мое		F514912	F514936
hipnotic rage - feel the vibes		F514913	F514937
la - ледено студено		F514914	F514938
каффе - вместо мен		F514915	F514939
deep zone project feat kamen - без кофеин		F514916	F514940
мими иванова вълкът и седемте козлета		F514917	F514941
бг филм - вчера		F514918	F514942
лейди би - поздрав за 100 кила		F514919	F514943
матака - стрес		F514920	F514944
каризма рискувам да те имам		F514921	F514945

лого

F514946 F514947 F514948 ЛЕВСКИ F514949 ЦСКА F514950 ЛИТЕКС №1 F514951 Opel F514952 F514953 NISSAN F514954 немам нерви F514955 PLAYGIRL F514956 секс бомби F514957 F514958

sms картинки

христос возкресе F514959 истина возкресе F514960 F514961 поздрав за едно цвете F514962 F514963 SEX Menu F514964 Mercedes F514965 THE MATRIX F514966 оставете ме на бира F514967 ела и ме вземи F514968 F514969 он любов, любов ти не вкара в Пирогов F514970 I ♥ BIG ЦИЦИ F514971

цветни картинки

F514972 F514973 F514974 F514975 F515017 F514977 F514978 F514979 F514980

F514981 F514982 F514983 F514984 F514985 F514986 F514987 F514988 F514989

F514990 Ff514991 Ff514992 F514993 F514994 F514995 F514996 F514997 F514998

ново F514999 F515000 ново F515001 ново F515002 F515003 F515004

F515005 F515006 F515007 F515008 F515009 F515010

F515011 F515012 F515013 F515014 F515015 F515016

JAVA ИГРИ *само за нокиа*

F515018 Помогнете на Съюзническите сили да разрушат оръжията на Xieon, които сръчно се пазят от злия д-р Зорк и неговите роботи (мобилен вариант на bomber man)

ново

F515019 Потопете се в дълбините на подводния свят и смело се бийте срещу злите извънземни, за да спасите света от извънземната тирания.

F515020 Помогнете на Фред, пещерния човек да събере всички монети от всяко ниво, избягвайки чудовищата и падащите камъни

как да поръчам чрез sms?

изпрати sms на номер **1200** с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

F512778N Options Clear — пример — Phone number 1200 Send

1sms = 2 лв. без ддс

как да поръчам чрез sms?

изпрати sms на номер **2345** с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

F512754N Options Clear — пример — Phone number 2345 Send

1sms = 2 лв. без ддс

как да изпратя на приятел чрез sms?

след кода на продукта добави индекса на GSM и номера на GSM на приятеля

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N Nokia, SI Siemens, SA Samsung, E Sony Ericsson, A Alcatel, M Motorola

ако имаш GSM марка:
N, SA, SI -поръчваш всички продукти ;
A, M, E - поръчваш всичко без ч/б лого и sms-картинки.
(java игри - засега само за N)

как да поръчам от стационарен телефон?

GloBul и Mtel
Набери **0900 40 400** и следвай менюто.
1 поръчка е около 2 мин.

внимание! не въвеждай F пред кода на продукта

1,50 лв/мин без ддс

ако сгреша при поръчка:

fresh не взима пари напразно! Получаваш автоматично web код, с който да поръчаш желания продукт на www.fresh.bg

настройки на GSM-а / WAP:

Провери настройките си като поръчаш безплатен продукт на www.fresh.bg

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW

Игра по "Кръстника"

Този месец Уорън Дженсън от EA съобщи, че неговата компания вече работи над игра по културовата мафиотска филмова трилогия "Кръстника", режисирана от Франсис Форд Копола. Каквато и да било по-подробна информация за The Godfather все още няма, но според Дженсън играта вероятно ще получи рейтинг за насилие M (от Mature). Това е неприсъщо за Electronic Arts - от техните игри засега единствено Clive Barker's Undying е била оценена по подобен начин.

Нова стратегия от EA

Electronic Arts обявиха, че ни готвят нова реално-времева стратегия. Тя е с работно заглавие Armies of Exigo и над нея се трудят Black Hole Games. В тази игра ще можете да командвате армии от средновековни фентъзи същества, които ще бият както по земя и въздух, така и под земя! Ако такива underworld-приключения ви влекат, то определено ще си паднете по Armies of Exigo. Геймката трябва да се появи на пазара през идната есен.

NEWS@BG

Започва подбор за българското участие в ESWC

Наближава най-голямото състезание по електронни спортове в Европа ESWC 2004. Тази година състезателите ще мерят сили в дисциплините WarCraft 3: The Frozen Throne, Counter-Strike и Pro Evolution Soccer 3.

Българският представител на Световната купа оповести началото на записването за участие в турнира. Търсят се най-добрите геймъри, които да подобрят миналогодишното ни 11-о място. Водещ национален организатор е ALIENS CLUB.

Заключителните срещи ще се проведат София Ленд съвместно с най-известните DJ-и, които ще забавляват участниците в мрежовите битки.

Идеята е дневното електронно парти да се превърне в нощен купон в столичните клубове. За участниците са предвидени и много награди.

Тази година на гранд финала в Поатие (Франция) ще премерят сили повече от 500 състезатели от над 50 държави.

MORE INFO

Doom III съвсем скоро?

Според Gamespot дългоочакваният Doom III трябва да види бял свят на 15 април. Сайтът твърди, че тази информация им е била предоставена от вътрешен човек в Activision.

Джон Кармак пък обяви изискванията за хардуер на дългоочаквания шуутър. Оказва се, че Doom III ще има нужда от поне 128 мегабайта видео памет, като картата трябва да поддържа и екстрата Pixel Shader 1.1. Процесорът, нужен за да се подкара титаничната игра, помещаваща се на цели четири диска, ще трябва да е поне 2.5 GHz. Според Кармак в Doom 3 ще има и следните мултиплейър режими на игра: Deathmatch, Team Deathmatch, Tournament и Last Man Standing.

Който не се е подготвил за страшилището DOOM, да му мисли, а останалите – смазвайте машините и очаквайте 15 април и се молете това да не е партенка.

Инфо за Championship Manager 5

След месеци чакане Eidos обявиха допълнителни подробности за петата част на своя футболен мениджър. Както вече знаете, Championship Manager 5 ще се разработва от Beautiful Game Studios. В него ще има много нова прецизна информация за играчите и клубовете, основаваща се на създадената през 1999 година агенция Professional Football System. Атрибутите на играчите ще са няколко – техника (пасове, стрелба), физическа издръжливост (скорост, сила), интелигентност (позициониране по терена) и темперамент. Ще бъде променена системата за търсене, както и системата за тренировки. За съжаление мултиплейър най-вероятно няма да има...

БЛАГОТВОРИТЕЛНОСТ

Интернет и за децата без родители в BG

За съжаление не всички имат достъп до мрежата, но по-лошото е, че някои нямат и необходимата компютърна грамотност за това.

Деца без родители и от социално слаби семейства вече ще могат да работят с компютър, да играят игри и да ползват интернет.

Това стана възможно чрез проект, изпълняван от сдружение "Спортен клуб по електронен спорт "Хоф клуб" по линия на програма "Младеж" - Дейност 3 към Министерството на младежта и спорта.

Децата ще усвоят основни понятия за работа с компютър, ще натрупат познания за различните видове браузъри, търсачки, портали, бази данни и работа в мрежа.

Планирани са участия в седмичното младежко телевизионно предаване "Спорт Нет" по телевизия Канал 3, където хлапетата ще получат освен приятни емоции и награди.

SHORTIES

Grand Theft Auto: San Andreas

Rockstar Games обявиха официално, че нова част на Grand Theft Auto наистина ще има. Ще се казва San Andreas и ще се появи само за PlayStation2 в средата на октомври тази година.

Нов Carmageddon!

Този месец стана ясно, че през 2005 година най-вероятно ще видим нова част на културата игра Carmageddon.
В нея отново ще можете да газите невинни пешеходци на воля, както са го правили и над милион и шестстотин хиляди човека по света /това е броят на продадените копия от старите игри от серията от 1997 г. досега/.

Need For Speed: Most Wanted?

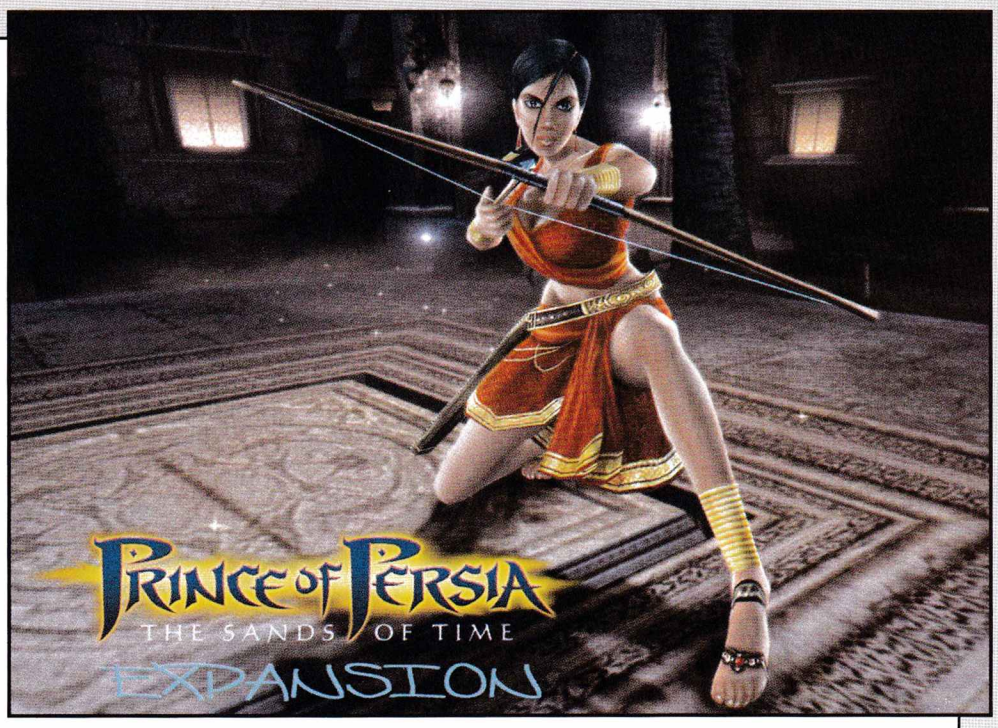
Според различни вторични източници в Интернет Electronic Arts вече работят над нова част за своя автосимулатор. Тя ще се казва Need For Speed: Most Wanted и единственият довод, който подкрепя това твърдение, е фактът, че този домейн е регистриран от EA.

Продължение на Syndicate?

Слуховете, че част от стария екип на Bullfrog се труди върху нова част за стратегията Syndicate, може и да се окажат верни. Според тях играта трябва да се появи за PlayStation 2, Xbox и PC, като официалното ѝ представяне ще бъде направено на изложението в Лос Анджелис тази година.

Ще има Monkey Island 5?

На Интернет страницата The Monkey Island SCUMM Bar се появиха слухове, според които може да очакваме продължение на Monkey Island. Фенсайтът е публикував и част от статия, посветена на това продължение в PC Gamer UK. Засега от Lucas Arts отричат всички подобни твърдения, но не трябва да забравяме факта, че компанията не призна съществуването и на предишни продължения на поредицата, малко преди да ги обяви официално.



Max Payne 3

Джефри Лапин от Take Two Interactive намекна, че до две години можем да играем на продължение на културния екшън Max Payne. Микаел Касуринен - дизайнер на нива, обаче обяви, че Remedy Entertainment не работят върху Max Payne 3. Става въпрос за поредното разминаване на информацията от което трябва да ни светне, че вероятно Max Payne 3 ще има.

Уорън Спектър + Лара Крофт?

Според сайта Shacknews има голяма вероятност Уорън Спектър (дизайнер, работещ в геймстудиото Ion Storm) да вземе участие в разработката на поредния Tomb Raider. Тази информация е била разпространена от печатното издание Official Xbox Magazine.

Експанжън за Prince of Persia

Ubi Soft официално потвърдиха информацията, че Digital Illusions вече работят усилено върху продължение на екшън-приключенската игра Prince of Persia: The Sands of Time. За момента единствената разпространена информация по темата гласи, че играта трябва да види бял свят за Коледа. Друга любопитна вест за "принца" е фактът, че Джери Брукхаймер е купил правата на играта Prince of Persia и възнамерява да прави филм по нея.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Hitman: Contracts	Eidos Interactive
Colin McRae Rally 4	Codemasters
The Sims 2	Electronic Arts
Rise of Nations: Thrones and Patriots	Microsoft
Painkiller	DreamCatcher
Lords of the Realm 3	Vivendi Universal
Ultima X Odyssey	Electronic Arts
Sacred	Encore Software
Blitzkrieg: Total Challenge	Hip Interactive
Crusader Kings	Strategy First
Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses	DreamCatcher
War Times	Strategy First
Shadow Vault	Strategy First
Alias	Acclaim
Beyond Divinity	HIP Interactive
Micro Mayhem	Jaleco
Gorky Zero	Encore
Drake	Majesco
Pool Paradise	Ignition Entertainment

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

BUSSINESS

EA затварят Origin!

Electronic Arts обявиха, че ще затворят своето геймстудио Origin Systems. Неговите служители ще бъдат преместени в Калифорния. Origin бяха независима геймфирма, прочула се с култови поредици като Ultima и Wing Commander.
Работата по Ultima X: Odyssey и Ultima Online ще продължи в главното студио на EA.

Eidos се сдобиха с IO Interactive

Eidos официално разгласиха, че са сключили сделка с датското геймстудио IO Interactive, което стои зад създаването на Hitman. Това означава, че новата част на творението на IO, озаглавена Hitman: Contracts, все пак трябва да се разпространява от Eidos. Очаква се тя да види бял свят на 30 април.

Battle Mages

Още в първия момент, когато видях скрийншотове от Battle Mages, пожелах да видя за какво става въпрос. Картинките от играта върнаха в съзнанието ми много скъпи за мен спомени – тези, оставени от Myth II. Всичко изглеждаше така, сякаш руснаците от Targem са замислили и подготвят подобна геймконцепция. Е, не се оказа точно Митичен клонинг. Всъщност става дума за нещо доста по-добро.

"Изнемощяваме. Паладините от другия полк вчера бяха сразени. Самите ние понесохме много загуби в последната битка, а зомбитата, нападнали ни в гръб, заразиха половината от другарите ми, които сега лежат болни в палатките на елфическите лечители. А си мислех, че всичко ще е наред след катаклизма. Изглеждаше така, сякаш започваме едно ново и мирно начало на съвместния си живот – елфи, хора, орки и гоблини. Но първо елфите нападнаха, след това лудостта им се прехвърли на орките. Слава богу, че гоблините се крият дълбоко из планините и май не се интересуват много от нас...

Около нас усещам присъствието на мага, който ни води. Понякога виждам ефирната му форма да се понася над бойното поле и да поразява враговете. Едва ли сега щях да стоя и да пиша този дневник, ако не беше той. Но и неговата сила не е неизчерпаема."

Началото на края

Историята на играта ще ви разкаже за великия катаклизъм, сблъскал няколко вселени една в друга и събрал на едно място расите на четири от тях на планетата, оказала се най-силна и неподдала се на разрушение. Елфи, гоблини, хора и орки започват да се учат да живеят заедно и в мир.

Но мъката по загубения свят прави елфите податливи на манипулации. Точно на това разчита и млад магьосник, ламтящ за власт. Скоро избухва война между империята и елфите. След подписването на мира обаче се надига нова заплаха – мъртвъците из цялата страна започват да възкръсват и да тероризират местното население. Прекъснати са главните търговски пътища. Някои селища се оказват напълно отцепени от цивилизацията и впоследствие се оказват напълно обезлюдени. В целия този настъпващ хаос се появявате вие, наскоро завършил школата за магьосници в Лазурната цитадела – столицата на империята. И започва играта...

Трите елемента

Играта е представител на набиращия скорост хибриден жанр, обединяващ ролева игра и стратегия в реално време. На първо място това означава, че главният ви герой, както и всичките му единици, могат да трупат опит от изпълняването на задачи и от сразяване на врагове. За разлика от основния ви персонаж, бойните ви части получават експириънс в зависимост от участието си в битката, като при всяко ново ниво повишават с малко бойните си характеристики. Ако достигнат до статус "елитни", имат подобна опция и се намират в приятелски град от същата раса, за малка сума в злато те могат да се подобрят и в нов тип единица.

Главният ви герой не влиза в битката директно, но влияе с характеристиките си на всички юнити. Първоначалният ви избор се свежда до магове от зелената, синята и червената школа и военачалник. Всеки от тях може да научи всички магии в играта и да развие на максимум всичките си способности. Разликата е, че в самото начало маговете започват с 5 магии първо ниво от избраната школа, а военачалникът може да контролира повече единици.

Освен злато всяка бойна част изисква да имате и определени точки водачество. Ако ги нямате, не можете да я наемете. При подобряването си много от воините искат по-висока степен на командване – например магьосникът се нуждае само от една точка, а бойният маг – от три. Естествено, с малко магия и нужните артефакти по-елитните войски се превръщат в универсални месомелачки.

Основните характеристики на героя ви

са магия, водачество, мана и военно

RPG/RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Targem/Gramis
сайт	www.gramis.com
хардуер	Pentium 733MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

умение. Първата определя скоростта на регенерация на маната ви. От нея зависи кое ниво заклинания можете да усвоите. Вторият показател указва количеството мана, което можете да използвате (за системата на магиите – малко по-късно). От водачеството зависи колко и какви единици ще контролирате, а военното умение повишава с процент характеристиките на единиците ви при всяко качване на ниво. Не може да се каже кой е най-добрият герой, въпреки че аз предпочетох спеца по зелена магия – наистина контролира малко войски, но още от самото начало има четири адски полезни заклинания – "земята в кал", забавяща врага, докато поема удари от стрелците ви, лечение, щит (предпазващ единиците ви от отравяне) и противоотрова. А при положение, че повечето ви атаки са срещу заразяващи мърши (разбирайте зомбита, земни елементали и прочее сволоч), тези чародейства се оказват невероятно ефективни.

Бойните магове

По всяко време можете да изречете която си искате магия. Ако искате – и всички наведнъж. Докато имате мана, ще сеете разруха и хаос. А тя се регенерира доволно бързо. Нужно е само духът на магьосника ви да е около вашата войска. Проблемът е, че в повечето битки ще се нуждаете не само от едно заклинание. Освен по нормален начин можете да изкарате няколко магии в т.нар. бързи слотове – сложеното там заклинание не изисква мана, но му трябва известно време, докато може да бъде произнесено отново.

Магиите са разделени в три школи, като съответно червената е най-разрушителната. Повечето й заклинания са предназначени за масово поразяване и прецакване на противника. Специалистите по зелена магия могат да призовават силите на природата, за да лекуват войските си или да заразяват със смъртоносни болести всичко, неимунизирано към отрови. Синята магия е най-балансирана. Разполага с доста силни заклинания за поразяване на отделни цели и за прецакване на врага. Основният й специалитет обаче е подобрението на собствените войски (съвет от мен: нагрухани оркски берсерки с активни Дар на природата, Ликантропия, Леден дъх и Благословия минават през всичко като валяк през доматена градина).

И сам воинът е воин

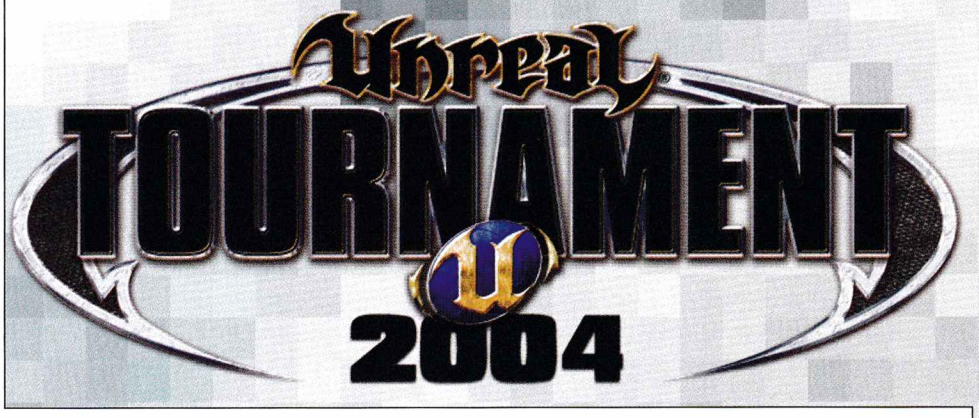
Въпреки че количеството единици, които ще управлявате, е доста ограничено, то е за сметка на качеството. Всяка една от четирите игрови раси си имат силни и слаби страни, както и специфична стратегия, която може да ви доведе до победа. Имперските войски са най-балансираните. Разполагат със средно добра пехота и стрелци, а маговете и кавалерията им са най-добри в играта. Орките, естествено, имат размазваща пехота, но нямат стрелци, а при по-силните големи гадини няколко подразделения кашици са точно толкова полезни, колкото и едно. Гоблините са най-слаби физически и нито пехотата, нито стрелците им могат да се сравняват с тези на другите раси. За сметка на това бомбардирите им, които могат да се ъпгрейднат до балисти и най-накрая – до Танкети, могат и сами да се изправят срещу цели армии. С елфите ще играете съвсем малко и предполагам, че в някой бъдещ експанжън ще им бъде обърнато повечко внимание. И трите раси са балансирани и е приятно да се играе с тях. Между някои мисии ще можете да прехвърляте част от войските си, затова ги пазете в добро здраве и гледайте да не измират като мухи.

Визийка-мизийка

Графичната платформа на ВМ е собствена разработка на руснаците и за системните си изисквания е повече от красива. Всичко е изпипано и лъщящо, макар и на моменти леко еднообразно. Музиката е добра там, където я има (особено в началното меню – надъхва за подвизи), а всички гадове са качествено озвучени. Играта е едно от тези приятни изненади, които не очакваш, но те очароват, когато ти се случат.

Георги Панайотов

Нереално, но факт! Unreal Tournament 2004 е тук и къса глави!



2362 година. Бившите миньорски, сега професионални гладиаторски турнири на Liandri Corporation вече са с 25-годишна история и навлизат поредната си фаза. Войните, които са останали, са най-добрите и най-подготвените. Всеки тим има една-единствена цел: победа на финалния тур. Но до него има много и нелеки битки. За играта е писано доста (включително превю в PC Mania брой 10 от 2003-та), из Интернет има много информация, излезе и демо (има го на диска от миналия брой), което всеки фен е разцъкал. Преди броени дни се появи и финалната версия на шест CD-та (или едно DVD), както и special edition на две DVD-та. Затова нека започнем по същество и да ви представя отборите.

The Corrupt: Хап Kriegor дълго време беше непреодолим. По-точно до загубата си от Malcom в четвъртите финали. Но ето че сега той отново е лидер на официалния отбор на Liandri. Хап няма да участва в по-ранните турнири, за да се пази за решаващата битка.

Thunder Crash: След известно прекъсване Malcolm се завръща в стария си тим. Напълно възстановен от контузиите, получени при битките в миналия турнамент, надъхан и готов за финалите.

Iron Guard: Бившите съекипници на Malcolm от последните битки Brock и Lauren тази година също се завръщат в стария си отбор. Поотделно те са страховити, а като комбинация са зловещи.

Juggernauts: Gorge е твърдо решен да докаже, че победата му в последното състезание не е случайност. Той е събрал отново екипа си и с помощта на Axon Research Corporation е направил сериозен ъпгрейд на екипировката и биомеханиката. Повече от всякога е ready for action!

Iron Skull: Тази година империята на скаарджовете е представена от този отбор, който произлиза от клана на железните черепи. Те са косвено виновни за загубата на флагманския скаардж кораб по време на войната им с човешката раса. Тазгодишният турнамент за тях е единственият начин да измият това петно от честта си.

Sun Blade: Този екип включва основателя на клана Temple Guardians и ветерани от Desert Legion. За тях победата означава сигурни места във Валхала на дигиталните войни, известен още като Valley of Kings на планетата Luxor IV.

Super Nova: Платени бойци от Седми наемнически флот. Принудени са да участват в турнира, за да си изплатят дълговете към Izanagi Corporation.

Black Legion: Съставен е от мутарали, въоръжени до зъби същества, останали живи след генетични тестове и опити. Новият им лидер Abaddon е върховото успешно постижение на тези експерименти.

Fire Storm: Mokara са уважавани и страховити войни. Техният боен елит излъчва най-добрите от тях за тазгодишните битки след серия вътрешни турнири.

Hellions: Обвинени и набедени от хората за пирати и грабители, расата на хелионите решава да се преквалифицира във волнонаемни бойци. Те се записват за турнирите с идеята да рекламират новото си амплоа.

Blood Fist: Единственият напълно кибернетичен (механичен) отбор. Програмирани и ъпгрейдвани ежегодно, те стават все по-смъртоносни, хитри и жестоки.

Goliath: След успеха на отбора на Gorge в последните схватки Axon Research Corporation решават да финансират и този отбор с идеята да се борят за генерално спонсорство на игрите. Той е събран от всякаква войнстваща паплач, която има минимум сто убийства зад гърба си.

Това са екипите, с които ще се срещнете в тазгодишния турнир. След като минете един вид квалификации по познатата ни от UT'2003 система, ставате все по-добър и скъпо платен, минавайки нагоре в класацията за играчи.

Режимите

В които ще можете да потренирате и после да играете в мрежа, са седем. От тях два са нови, а останалите пет са ни познати от предишни части. Другото, което ни поднасят от Epic и Digital Extreme, е приятното обстоятелство, че ще добавят още режими на игра с някои от ъпдейтите.

За Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag кой не е чувал? Кой не е играл в тези режими...?

Double Domination е малко по-различен. Всяко ниво има по две Domination Points. За да отбележите точка, трябва да "прихванете" и двете позиции. Това става като преминете през нея и не дадете на другия отбор да я овладее за десет секунди. След отбелязването на резултат двете контролни точки стават отново неутрални. След още десет секунди играта продължава. Според мен има нещо общо с тениса на маса или волейбола - за да направиш точка, трябва да спечелиш правото да биеш сервиз.

Разликата на режимите Capture the Flag и Double Domination в сравнение с 2003 е в това, че като натиснете N и M, се показват ясни индикатори кой тим къде се намира. Bombing Run също странен режим, познат ни от преди - по средата на картата има сфера и ако я занесете и простреляте на вражеска територия, печелите точка. Ако ви убият, губите топ-

FIRST PERSON SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	6 CD, 1 или 2 DVD
издател	Atari/Digital Extreme/Epic
сайт	www.unrealtournament.com/
хардуер	P IV 1 GHz, 256 MB RAM, 5.5 GB free
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC, Mac

ката и врагът я носи във вашата база. Забавен вариант, но омръзва с времето.

Mutant е интересен режим на игра. Който пролее

първа кръв

става мутант, носител на всички оръжия, екстра амуниции, невидимост, ловкост (agility) и берсерк. За да има лек баланс, кръвта на мутанта пада леко и може да бъде регенерирана с допълнителни убийства на противници (тук веднага ми идва на ум за адреналина - като сте събрали 100 при натискане 4 пъти бързо назад, кръвта бавно започва да регенерира). Точки отбелязва само мутиралият гад, а останалите се коалират срещу него и трябва да го изпотрепят. Този, който е с най-малко точки, става Bottom-Feeder - той може убива всички други играчи без мутанта, за да трупа точки.

Типът игра Last Man Standing е познат още от оригиналния UT - кръвта регенерира, само когато правите фрагове, а ако спрете на едно място за по-дълго, всички останали разбират къде на картата сте и идват да ви млатят, разбира се. В Invasion пък всички се биете срещу нонстоп пристигащи вълни от гадини. Ако умрете по време на вражески наплив, не може да започнете битка пак преди да дойде следващата вълна. Last Man Standing, Invasion, and Mutant ползват картите за DM, което не е най-доброто според мен, но при толкова екстри ще го преживеем някакси...

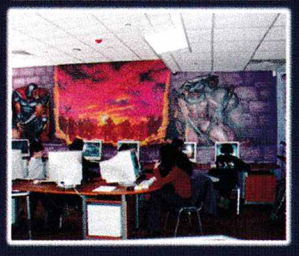
За финал оставих двата нови режима в сравнение с предната версия - Assault и Onslaught. Assault е познат и любим, но за първи път се вижда в UT. В него идеята е защита и/или нападение на защитени бази, влакове и т.н. из пустини и снежни хълмове. Има дори мисия на главния кораб на скарджовете! И ето че дойде и времето за черешката на тортата, върха на сладоледа и маслинката от мартинито - Onslaught! Този режим на игра определено повдига летвата на тийм мултиплейъра много високо! Номерът е следният: два отбора са на една карта. На нея има пръснати точки, които в определен ред трябва да превземете и задържите, за да може да атакувате и разрушите вражеското енергийно ядро. Действието се развива на гигантски терени и имате възможност да управлявате превозни средства и то

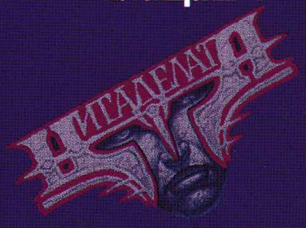
по въздух и земя!

Освен това има и мобилни бойни станции, които могат да служат като платформи за излитане или кацане, както и да бъдат ползвани за плацдарм за разрушителни атаки. Може би на хартия това не звучи достатъчно силно и зарибяващо, но ако го пробвате веднъж, трудно ще се разделите с него. Аз лично си го включих уж на майтап в нашия LAN и откарах цяла неделя.

Превозните средства, които ще ползвате в играта, са девет. Като за начало - Goliath Tank. Той има две места - за мерач и шофьор. Защитен с двойна карбоново-дураниева броня и има две фронтални атакуващи оръдия, изстрелващи 140 мм уранови снаряда на една миля за по-малко от секунда! Не е бърз, но за сметка на това е известен и като Brute Force. Нали се сещате защо? ;] Друго огромно негово предимство е системата от четири стабилизатора, които позволяват на купола да прихване и следи целта на средни и дълги разстояния. Освен това единият от екипажа може да излезе и да използва 50-милиметровата картечница за поддържащ огън. В тандем двете оръжия имат много сериозно покритие при наземни и въздушни атаки.

Hellbender. Има три места. Предназначен за противовъздушни и наземни атаки, той предлага маневреност, тежка броня и огнева мощ. Захранвани от неутронен реактор, двете му оръжия нанасят огромни щети за малко време. Разположените отзад двойни плазмени оръдия, въпреки бавното си презареждане имат опустошителен ефект върху всякакви превозни средства. Страничните пък са подобни на шоковата пушка ASMD. Макар и леко нестабилни, предлагат точна ал-



Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри
Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net
45 компютъра
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934
www.thecitadelclub.com
плащаш 1


играеш 2 часа

тернативна стрелба. Първото превозно средство, което демонстрира

леки наченки на летене

е Manta. Едноместен, правен за военни действия в блата и тресавища, той леко се носи на въздушна възглавница. Много малък и маневрен, респективно - труден за уцелване. Едновременно с това е с корпус от алумекс (сплав, предназначена за космически кораби) и въоръжен с две многостепенни плазмохвърлачки. Неефективен само срещу тежко бронирани цели.

Scorpion е едноместен тежък бронран джип. Високопроходим, маневрен и въоръжен с плазмено оръдие (което изстрелва магнитни самонасочващи се снаряди) и леки оръжия. Много е полезен, но за жалост е и лесно поразим. Към надземните средства спада и Raptor-ът. Отново е за един човек, отново лек, защитен и маневрен. Въоръжен е с двойка плазмени оръжия и самонасочващи се среднокалибрени оръдия. Характеризира се с много бърз прицел и изстрел, но лесно се сваля с самонасочващи се ракети.

Най-тежко превозно средство в UT 2004 е Leviathan. Ненапразно е кръстено на това библейско чудовище - има екипаж от 5 човека. Конструирано за потушаване на градски безредици, то влиза в идеална работа по време на войната между хора и скаарджове. Екипажът се разделя на шофьор (който може да стреля с нещо като зенитни ракети) и четирима души екипаж - по един на всяко ъглово оръдие. Когато водачът стреля, машината обаче трябва да е спряла. Но за сметка на това при използване на въпросното оръдие има регистрирани случаи на изпаряване на цели градове само с един двоен изстрел.

Human Space Fighter и Skaarj Space Fighter са едноместни, леки и безшумни. Използват се за разузнаване и саботаж. Безспорно

най-интересната машина

в UT 2004 обаче е Phoenix. Той се използва в комбинация с оръжието Ion Painter. Когато маркирате с оръжието място или обект, фениксът вижда това означение и отива на въпросното място. Дали ще нанесе масиран удар или ще достави въоръжение, зависи от вас. Машината се задвижва с много мощни турбини и има силна броня.

Соловата игра, както и в UT 2003, е просто тренинг за мултиплея. Започвате с един бот на лека карта карате и нагоре до края. Добро впечатление прави AI-то на ботовете, които дори и на Experienced могат да ви накарат да се поизпотите, особено в Onslaught. Картите в играта са сто и осемнадесет - бройка, способна да задоволи и най-лакомия геймър. Разделени са по режими и големини. От тези, на които играх, не намерих нито една, от която да се оплача или към която да имам претенции. А имайки предвид и UnRealEd, който се инсталира с играта, аз лично трупна в очакване на маповете, които ще залеят Интернет в най-скоро време. Много интересна функция, от която не можах да се възползвам (кучето ми изяде слушалките, гадта недна), е възможността да ползвате Voice-Over-IP технологията в играта. Това, особено в тийм мултиплей, ще е перфектна екстра.

Относно визията

аз лично никога не съм имал претенции към играта. И този път Epic и Digital Extreme са успели да направят няколко стъпки, с които са оставили конкурентните графични машини години назад. И разбира се, са се погрижили да няма оплаквания от геймъри с по-слаби машини - след десет минути експерименти докарахме играта да върви много приятно и на процесор AMD на 900 MHz с Radeon 7000.

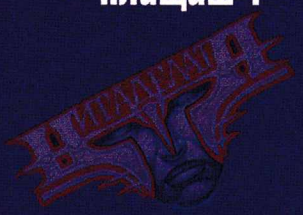
Колкото и да ми не се иска, трябва да отбележа, че музиката и особено звукът, не са се променили кой знае колко от UT 2003 насам. Гласовете са почти същите, звуците и при колони 5.1 не правят кой знае какво впечатление. Музиката си е на обикновеното добро ниво, но също без промяна спрямо предишните части. Е, но тя и там си беше супер, нали? ;]

Новите оръжия

в играта, са само четири. За сметка на това до едно са безценни, когато ги овладеете. Mine Layer-ът е правен за поставяне на самопридвижващи се мини, еднакво ефективни спрямо жива сила и машини, както и за атака и защита. Anti-Vehicle Rocket Launcher или AVRiL изстрелва самонасочващи се снаряди. Полезен е в Onslaught и останалите отборни режими. Другото нововъведение е Grenade Launcher-ът. Става дума за ракетомет, осигуряващ перфектен контрол върху придвижващи се противникови сили. И последното ново оръжие е дългоочакваният (поне от мен) снайпер! Увеличение десет пъти, точна стрелба, малък откат. Перфектен за headshots...

Спирам дотук поради две причини. Не искам да развалям елемента на изненада от играта. А и толкова ми се играе вече, че не ми се седи пред моя NotePad...

Пеню Дачев

www.thecitadelclub.com
плащаш 1

играеш 2 часа

subgeneration
@lien's club
www.aliensclub.com
Квалификациите започват сега!
Най-добрите геймъри в страната ще премерят сили в националните квалификации за участие в Международния турнир Electronic Sports World Cup 2004. И ще имат уникалната възможност да се борят за световната купа в 3 дисциплини - Counter Strike, Warcraft и Pro Evolution Soccer 3 за Play Station 2.
* За записване и повече информация посетете организатора на събитието Aliens Club, на сайт: www.aliensclub.com
Тарифи за 1 час:
08:00 - 13:00 - 0,79 лв.
13:00 - 23:00 - 1,00 лв.
23:00 - 08:00 - 0,80 лв.
Нощна мрежа:
23:00 - 08:00 - 3,00 лв.
Дневна мрежа:
10:00 - 17:00 - 5,00 лв.
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
NVIDIA.

Качествените игри винаги имат естествени продължения

Rise of Nations: Thrones & Patriots

Преди около десет месеца имах невероятната възможност да ви представя една изключително добре сътворена стратегия в реално време – Rise of Nations. Тя беше доста сполучлив микс между две легендарни стратегии в света на геймърството – Civilization и Age of Empires. Това прекрасно творение беше създадено в Big Huge Games – студиото, чието притежание е на едно от светилата за стратезите – Брайън Рейнълдс. Рейнълдс е работил върху заглавия като Civilization 2 и Alpha Centauri. И сега, както си му е редът, последва анонс за официално продължение на тази невероятна стратегия, озаглавен Thrones And Patriots.

Първото и най-съществено нещо за един експанжън е дали той е Stand-Alone или не. В случая ще трябва да спомена, че авторите на играта са решили да не го правят такъв, т.е. ще се нуждаете от класическата Rise of Nations, за да подкарате нейното продължение. Не знам защо Big Huge Games са решили така, при положение че в последно време разширенията за игри все по-рядко започват да изискват своя първоизточник (Celtic Kings: Punic Wars, Echelon: Wind Warriors и т.н.).

Друго съществено нещо е за какво ще си дадете парите. :) Разбира се, както и в почти всеки експанжън за стратегия, като първостепенна новост изпъкват

новите цивилизации

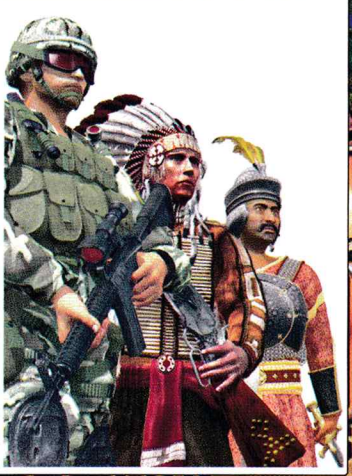
По думите на авторите те ще са напълно идентични. Броят им е шест и по този начин общият капацитет на нациите скача до невероятната цифра 24 (двадесет и четири). В Thrones & Patriots ще можете да опитате ирокези (индианци, населяващи североизточните части на Северна Америка), лакотинци (туземци, живеещи в днешна Южна Дакота, САЩ), американци (това са си баш САЩ), холандци и индийци. Всяка една от новите цивилизации ще си има свои собствени способности и уникални единици. Например лакотинците нямат държавна граница и могат да строят само на неутрална територия, а скаутът/снайперистът на ирокезите пък може да преминава през гори, както и да се крие в тях. Индийците имат две столици, т.е. ще ви е по-трудно да ги победите.

Преди малко споменах за нови единици. Те ще са около двадесетина. Доста интересни ми се видяха индийските бойни слонове, както и американските морски пехотинци, които според очевидци могат да си съперничат дори и с руските Shock Infantry. Също така внимание заслужават и холандските въоръжени каравани (единците, които събират един от шестте ресурса – богатство). По този начин вече няма да се безпокоите дали ще влизат редовно в хазната ви нужните попълнения.

Друга доста забележителна новост са тъй наречените

правителства

За да имате правителство, първо ще трябва да построите една нова сграда – сенат (тази постройка ще трябва ЗАДЪЛЖИТЕЛНО да бъде построена в границите на някой град) и ще трябва да сте поне в класическата ера. Правителствата са шест на брой. Всяко едно от тях ви дава различен бонус – бил той военен, дипломатически или икономически. Ще можете да избирате между деспотизъм, капитализъм, монархия, социализъм, демокрация или република. Друго нещо при правителствата е, че те ви предоставят освен гореспоменатия бонус, но и специален генерал-патриот. Тази единица облагодетелства нацията ви с различни екстри според правителството, към което принадлежи. Например другарят-патриот (социалистическото правителство) ви облагодетелства със supply, т.е. няма да се нуждаете от обози във вражеска територия, за да оцеляват армиите ви.



RTS	
издател	Microsoft/Big Huge Games
сайт	www.riseofnations.com
излиза	28 април 2004
платформа	PC

Да не забравяме и новите кампании

Освен че ще се запази възможността да завземете света чрез дипломация или груба сила, ще ви се предоставят още четири отделни нелинейни сценария, съдържащи по думите на авторите около 130 мисии. Те ще са базирани върху реални исторически епохи и ще ви предоставят да се впуснете в походите на Александър Велики и Наполеон Бонапарт, да изградите Новия свят и да участвате в студената война. Това определено доста ще обогати геймплея в солова игра и доста ще зарадва хората, които обичат да цъкат по реални исторически събития.

Щипка сол...

Big Huge Games не са забравили и „подправките" към разширението на миналогодишния си блокбъстър. В Thrones & Patriots са добавени три нови „чудеса", които можете да строите. Това са Забраненият град (заграден град, построен в самия Бей-Джин през 1407 година за Имперския двор на китайския император. Входът на това селище е бил забранен за обикновените граждани до падането на последния император през 1912 година), Червеният форт (масивно укрепление, построено от червен пясъчен камък през 1618 г. Служело е за дворец на индийските императори от династията на Мугхалите. Външната защитна стена е дълга 2.43 километра и висока 110 стъпки) и Висящите градини (това е едно от Седемте чудеса на света. Построено е от Небучаднезар II, владетел на древния Вавилон, за неговата кралица през 600 година пр. Хр.). А и да не забравяме „редките" ресурси, които се събираха по по-специфичен начин (трябваше да „разпънете" търговец върху тях) и ви даваха определен бонус. За тях Big Huge Games не споменават абсолютно нищо, но най-вероятно и при тях ще има нови попълнения.

След всичко, казано до момента, смятам, че с това бъдещо разширение Microsoft Game Studio и Big Huge Games ще ударят конкуренцията точно там, където ще ги заболи най-много. И това ще е съвсем скоро. Ако всичко върви по план, играта трябва да излезе на 28-ми април, твърдят от Microsoft. Тъй че RTS-фенове ще имат невероятното удоволствие да се насладят на всичко това, а сигурно и на още след не по-малко от месец.

Кирил Илиев

Dark Fall II Lights Out

...as I was going up the stair, I met a man who wasn't there...

„Изтича ли времето ни или то следва свое собствено разписание?..."

Trewarthan е пристанищен корнуолски (ист.- свързан с Cornwall келтски клон от индоевропейското семейство) град. Жителите му са изпълнени със страх и недоверие към новодошлите. В неприветливите им погледи се чете странно чувство. Сякаш всички са част от някакъв таен заговор. Те знаят нещо, което няма да споделят с никого. Страшната им тайна явно ги измъчва, но те не и позволяват да изплува на повърхността.

Такива са мислите на Паркър, докато се взира в повърхността на морето. Жадните за кръв назъбени скали, които примамливо викат жертвите си към спокойствието на дълбоките тъмни води, го озадачават и сякаш канят и него в прегръдката си. Колко ли невинни живота бяха загубени тук през вековете? Какъв странен въпрос си задава той. И е почти хладнокръвен. Почти.

Паркър е нает в качеството си на картограф да работи в този странен район. Странен със своя фар, наречен Fetch Rock, който е тема табу за местните. Странен с мъглата, която сякаш мигновено се разстила около него. Погълнат в пелена от мрак, фарът е невидим за моряците. Сега животът им зависи само от Паркър.

Lights Out е заглавие, което, както и първата част на въпросната игра, ще ви предложи призрачен, сложно заплетен, пълен със загадки сюжет. Според думите на създателя ѝ Jonathan Boakes, които той споделя с пресата при стартирането на проекта, в хода на сюжета ще ви се наложи да създадете екип от двама души, които да работят заедно по страховития случай.

HORROR QUEST	
издател	XXv Productions/Jonathan Boakes
сайт	www.xxvproductions.co.uk/darkfall2/
излиза	май/юни 2004
платформа	PC

Действието

се развива през 1912 г. Играта залага предимно на атмосфера, както и предходната част. Жанрът е horror quest. Ще имате възможността да играете в три различни времена. Може би авторите имат предвид ретроспекция, игра в настоящия момент и... казва ли ти някой какво точно. Ще оставя разтълкуването на тази информация на вашето въображение.

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

Играта ще залага и на детайлността си. Разбира се, не говоря за фината графика, която авторите не само обещават, но и демонстрират чрез screenshot-овете, които ни предоставят, а за фактологическите подробности, които ще внасят допълнителен реализъм. Такъв е например фактът, че непрогледната студена мъгла се разлива над фара точно на 29 април. Атмосферата също разчита да бъде подсилена от всеки малък детайл. Например глух звук от рог съпровожда мъглата, която обгръща всичко в непрогледна пелена.

Авторите обещават, че създаденият от тях свят ще ни очарова с

над 50 места, които ще можем да посетим

Очакванията ми са, че и тук локациите ще са предимно пусти и бе злюдни, както в оригиналната Dark Fall. Но фактът, че авторите неведнъж споменават малките затворени за нови идеи и носители на новото местни хора говори, че освен Паркър, явно ще има и други действащи лица, даващи признаци на живот. Такъв би трябвало да е и мимоходом споменатият ви помощник, с когото ще нищите мистерията. Странното е, че създателят на играта не пропуска случай да подчертае, че много го радва Myst и се кефи на безлюдните игри.

Един от за съжаление ограничените материали, които авторите предоставят за новото си отроче, е рекламното филмче към играта:

"Въпреки че трима на острова Flannan мислят постоянно
За светлината на лампата, която не бива да изгасне,
Когато човек мине по брега, не вижда дори умиращо сияние в нощта"
Wilfred Gibson

Това е мистериозният надпис, който ви посреща, когато стартирате trailer-а. Следват бледи, почти изцяло сиви кадри. Почти. Виждате измъченото лице на Паркър, който се гърчи в леглото си, покрит със студена пот. Потръпва в конвулсии, измъчван от кошмар. Виждате и една странна птица. Накъсани картини. Няма логика. Само отделни идеи, които още повече засилват любопитството и желанието ми да видя завършения продукт.

Dark Fall II: Lights Out е, както споменах, втората игра в поредицата. Първата излиза през 2002 и печели възторга на критици и фенове на adventure/quest жанра. В нея се разказва за

една друга призрачна история

Главният герой е друг. Повикан там от брат си, той се натъква на изчезването на двама ловци на духове. Оказва се, че „това, което са търсили, ги е открило". Така постепенно се забъркватe в страшничка история за духове. Приликите между двете игри се изчерпват с това и с идеята на поредицата. Героите и местностите, които посещавате, са различни. Затова няма да има значение дали сте фен на първата част или Dark Fall II: Lights Out ще е първата игра от поредицата, която ще видите.

Интересен факт е, че Jonathan Boakes, създател на първата част (който в момента работи и по втората), започва кариерата си в гейминдустрията като възторжен фен на quest-жанра. Работи съвсем сам по първата част. Затова създаването на игри за него отнема може би малко повече време. Когато не разполага с голям екип хора, които да тестват произведенията му, има и незначителни бъгове. Критиците обаче единодушно го признават за безспорен новатор в жанра.

Като цяло досегашните изяви на Jonathan Boakes, студиото му XXv Productions и информацията, скиците, screenshot-овете, рекламното филмче, с които бе онагледена предстоящата Dark Fall II: Lights Out, са напълно достатъчни, за да възлагаме големи очаквания за играта. Остава само да дочакаме издаването на продукта, за да се уверим от първа ръка в качествата му. Това по официални данни трябва да стане през май, най-късно юни месец тази година. Разбира се, ако не се сблъскаме с поредното отлагане на играта, тъй като пак по официални данни тя трябваше да излезе още през 2003 г. Но хубавите неща стават бавно... И все пак надеждата умира последна. Това се случва първо с жителите на малки крайбрежни градчета с големи мистериозни фарове. ;-)

Лили Стоилова

ощe двама герои (включително и April Ryan – основно действащо лице от първата игра). Действието ще се развива през XXIII век. Zoe Castillo се натъква на странни факти, които разкриват съществуването на таен заговор, свързан със сънищата на хората. Конспирацията застрашава двете реалности-близнаци – магията и науката. Zoe е принудена да търси помощта на April Ryan, защото сама не може да се справи с последиците от откритието, което застрашава да погълне познатите ѝ свят и действителност.

Dreamfall

Въпреки ограничената информация, която авторите са готови да ни предоставят засега, можем да си извадим извода, че Dreamfall ще надскочи като мащабност The Longest Journey...

The Longest Journey е безспорен хит на геймсезона 1999/2000 г. От това заглавие са пласирани над половин милион копия като продажбите продължават да се покачват, което изстрелва играта в челните места на класациите за adventure/quest жанра въобще. При това положение продължението е повече от логично. Датата за излизане на The Longest Journey 2 е малко далечна – есента на 2005 г. Забавният момент е, че дори сега, когато има толкова много време дотогава, в Интернет се разпространяват слухове, че играта ще е трилогия. Клюките са предизвикани от изказвания на авторите, че мислят по въпроса. Нищо обаче не е потвърдено. Докато разберем истината, има доста вода да изтече и доста куестове да изиграем. Така че засега ще се концентрирам изцяло върху Dreamfall, която все пак вече е официално анонсирана. Това е заглавието, върху което Funcom се спряха, след като преминаха през няколко работни – The Longest Journey 2, The Longest Journey: Next, The Longest Journey: Static.

QUEST	
издател	Funcom
сайт	www.longestjourney.com
излиза	есента на 2005-та
платформа	PC

Dreamfall интригува със своята история

Тя ще е продължение на story-то от оригиналната игра, но няма да е тясно свързана с нея, за да може да бъде интересна и на геймърите, които не са запознати с първата част. Името на главната ви героиня ще е Zoe Castillo. В различни етапи от играта обаче ще управлявате

Толкова малко информация, но все пак звучи очарователно...

Геймплей

Лутайки се из дебрите на причудливите фантастични светове, които авторите са ви подготвили, ще трябва да си проправяте път предимно на принципа point and click, познат ни от добрите стари куестове. Според Ragnar Tornquist (създател на историята на The Longest Journey) обаче ще има и промени в контролите, които ще засягат възможността за използване на клавиатура. Геймплеят отново ще е разделен на части като различните фрагменти са наречени „Глави", за да се създаде усещането, че сте герой от истинска книга.

Идеята на самата история и обвързаността ѝ с геймплея също целят да ви накарат да се почувствате така, сякаш наистина сте попаднали между две корици. Играта ще е предимно линейна като ще се внесе елемент на разнообразие

чрез няколкото нелинейни пъзела, които могат да се решат по различни начини. Загадките, с които ще се сблъскате в хода на своето приключение, ще са разнообразни и много. Включени са традиционни, екшън-ориентирани, свързани с местата, които посещавате, или изискващи вашата хитрост пъзели.

Ще има и чист бой

В първата част на The Longest Journey бяха включени екшън-елементи, но създателите на играта признават, че не са останали доволни от тях. Сега ще бъдат премахнати arcade-залитанията, изискващи да скачате като навит на пружинка от една повърхност на друга. Също така няма да се налага да събирате ключове и да се цъклите пред стотици подобни ключалки, докато краката ви започнат да отмаляват и престанат да ви държат прави пред тях, преди да сте успели да изпробвате събраните от вас ключове върху всяка една от тях. Според авторите светът, който е пресъздаден сега, ще бъде много по-жив и реалистичен като са изключени всякакви подобни дразнещи излишни елементи на повтаряемост и идиотизъм. В пакета пъзели сме засипани от обещания за истински трудни, но и логични загадки, които само можем да очакваме с нетърпение и да отправяме молитви към всевишния да се окажат истина. Идеята на екшън-ориентираните пъзели се обясняват с простички примери. Ще ви се налага да се качвате на по-високо разположени платформи, да откривате предмети (например въже), да построите летяща машина, с която да достигнете дадена платформа. Също така ще използвате голям камък, за да направите на трески изпречила ви се врата. Лично аз не бих отказала да ни дадат и пример за тези прословути "наистина сложни логически пъзели", но авторите засега крият тези си идеи безотказно и мълчат като комунист на разпит.

Funcom разказват и за

друга промяна

– диалозите, които в предната част на играта изобилстваха, ще бъдат сведени до минимум. За сметка на безспирното бърборене ще се увеличи броят на героите, с които ще можете да водите разговори. Освен важните за развитието на играта диалози, ще можете да си побъбрите с някой, ако искате просто ей-така да си почешете езика (това може би е свързано с факта, че главната героиня е жена... ;-))

Играта ще е издържана в стилистиката на real-time 3D-графиката, но нито това, нито плахите опити за интродукция на екшън-елементите я превръщат в action/adventure. Funcom бързат да обяснят, че това не е повлияло и на камерата, превръщайки я в характерната за този стил игри. В определени моменти тя ще е с фиксирана позиция или следяща пътя. На камерата е приписана важна роля и по време на диалозите. Тя ще има отношение и към цялата атмосфера, тъй като ще са използвани много умели ъгли, гледни точки и премерени близки планове. Героите би трябвало да са адски реалистични – ще се смеят, ще плачат, ще мигат, косата им ще е като жива в своите движения. Тези и още много други суперлативи можем да срещнем за всеки един детайл от играта, но засега можем само да се надяваме обещанията да се окажат истина.

За съжаление Funcom все още не са разпространили нито достатъчна информация за играта, нито screenshot-ове или concept art. Повечето подробности се пазят в тайна и се пускат на съвсем малки порции. Точно толкова, колкото да ни държат в напрежение през следващата година и половина, в която ще очакваме това зашеметяващо заглавие.

Лили Стоилова

LDW - 411S
4x DVD Dual ReWriter E-IDE
DVD+RW 4x/4x, DVD-RW 4x/2x

SOHW-812SX
8x External DVD±R/±RW
DVD/CD ReWritable Drive

SOHW-812S
8x DVD±R/±RW
DVD/CD ReWritable Drive

LTR-52327SX
External 52x 32x 52x CD-RW,
using USB2.0 connection

LITEON
www.liteonit.com

ASBIS България ЕООД
ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР НА LITEON
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 962 4004, факс: (02) 962 4355
sales@asbis.bg

DISTRIBUTED BY
ASBIS®
www.asbis.bg

TOM CLANCY'S

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

TACTICAL SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	RedStorm/Ubi Soft
сайт	www.ubisoft.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

НАКРАТКО

- 8 нови мисии
- 5 нови мултиплейър нива
- 5 нови режима на игра
- 7 нови оръжия
- Поне една-две безсънни нощи пред компютъра

НОВИ ОРЪЖИЯ

- Пистолет: Beretta M93R - с възможност за единична стрелба и откос
- SM4 CQB - 9mm w/ - с 40 куршума
- Карабина: HK G3KA4 - 7.62mm - олекотен вариант на G3A3
- Карабина: OTs-14 Groza 9/40 - Последното руско MVD оръжие, използващо 9x39 mm амуниции
- Помпа: M1014 (12g)- модернизирана версия на M1
- M240G тежка картечница - с 7.62mm куршуми
- Снайпер: HK SL8-1 (SL8-1 5.56mm)

Още от същото, но пък ако ви харесва, е добро дошло

Когато излезе Raven Shiled, цялата геймърска общност по света беше обзета от доста смесени чувства. Едни мрънкаха, че не искат игра, в която в залата за планиране на мисията се прекарва повече време, отколкото в стреляне, други – че не могат да запомнят контроли, обхващащи буквално цялата клавиатура.

Трети пък освиркваха първите и пищяха, че играта е прекалено екшънска и искаха още по-голям реализъм. Истината е, че след последния Delta Force, който обърна тактическата поредица в клане, в което най-трудното нещо е да умрете (тъпи противници, индустриални количества аптечки и т.н), Raven Shield остана единствената игра, в която не можете да прогресирате много успешно с изваден патлак и боен вик на уста. Поне аз все още намирам тръпката в това всеки изстрел да ме убива и гадовете да са наистина бързо реагиращи, а не да седят и да ти се пулят насреща...

Лично за мен Raven Shield беше успешно заглавие. И ето с малко закъснение пристига неговият експанжън.

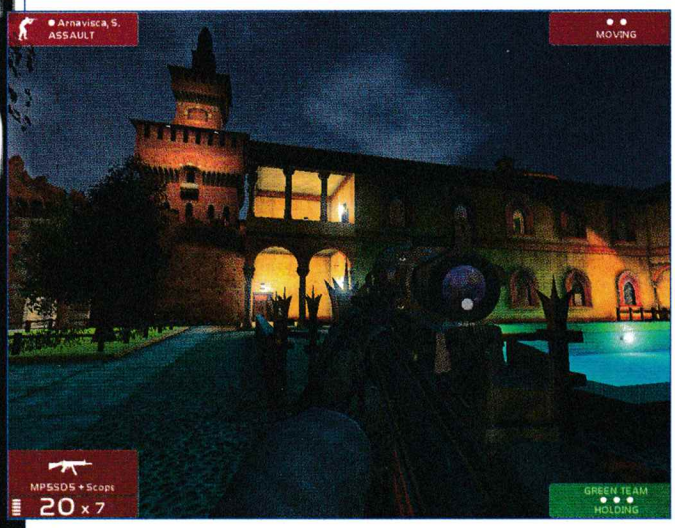
Един свят, пълен със заложници

Годината е 2007-ма, а историята продължава оттам, където свърши тази в Raven Shield. Rainbow тимът ви триумфира, разбил десетилетния план да се възкреси международният фашистки режим и идеята да се използват оръжия за масово унищожение в Рио де Жанейро. Водачът на заговора е мъртъв, дясната му ръка – аржентинецът Алваро Гутиерез е хвърлен в затвора. Светът е в безопасност. Или поне така изглежда...

Но прибирането на Гутиерез на топло не означава, че е напълно обезвреден. Една последна клетка от терористичната му организация е все още активна и неоткрита. А това, което задвижва волята на терориста, са желанието за смърт и кръвопролития, жаждата за отмъщение. Една топла вечер в Милано терорът започва отново. И естествено само елитният отряд за бързо реагиране може да ги спре.

Толкова за историята. Ще я проследите с помощта на доста добре направените ин-гейм анимациийки и брийфинги. Винаги ме е кефело как в края на всяка операция местната преса отразява действията ви. Очакват ви 8 мисии – не са много, но не са и малко. Както сигурно вече сте разбрали, първата ви е в Милано, Италия. Следват Палермо, Дубровник (Хърватия), Монте Карло (Франция) и за да си заслужи геймката името – Атина.

Всяка една от задачите се свежда до два основни елемента – избийте всички лошковци и спасете похитените. Ако це-



лият ви тим умре – губите мисията, ако застрелят някой заложник – също. Разнообразието от местности, които ще обхождате, влияе както на геймплея, така и на стила ви на игра. От терена зависи и какви агенти ще използвате за ударния си отряд, както и тяхното въоръжение. От една страна, са щурмовите мисии, в които бавно и методично ще прочиствате големи сгради стая по стая. От друга, са бързите и изнервящи престрелки по улиците. От трета, снайперистки дуели на огромни площи.

Съспенс

Напрежението в играта идва от три елемента – няма сейв по време на мисията (пууу, да го е** оня капут дет ми изскочи в гръб точно като извеждах заложниците). Вторият е, че всеки куршум убива, а третият – че вразите са динамични, не стоят винаги на едно място, а се движат из нивото. Сигурно дълго няма да забравя как докато разчиствах музея в Палермо, изведнъж започнаха да свистят куршуми през прозорците, а стрелецът беше тероряга, излязъл от вече прочистеното крило. Просто постоянно трябва да сте нащрек.

На всичкото отгоре вразите имат доста акъл и реагират светкавично. Дори само да си подадете носа в стая, те да знаят, че сте в сградата (мда, използването на заглушител е доста необходимо, ако искате да спечелите елемента на изненадата) и това обикновено е равносилно на един труп на прага на вратата. От друга страна, трябва доста да внимавате като нахлувате някъде – димката ви предпазва, но и вие трудно виждате къде са лошковците. Флашката ще ви осигури няколко ценни секунди, но когато и те свършат, не винаги е добре да тръгвате с гранатата напред – освен терористи в стаята може да има и заложници, а техният живот е по-ценен и от вашия.

Също така е добре да запазите колкото се може повече членове от отряда си живи. Най-добре всичките, защото с течение на играта те подобряват статистиките си. Съотборниците ви се делят на щурмови, сапьори, снайперисти и електричари, като всеки от тях си има своите плюсове и минуси.

Щучки

За незапознатите с руския език "щучки" са нещица, а в случая става дума за всички джаджи, които можете да екипирате. Това са подобрения за оръжията и апаратите на самите командоси. В тази графа за мен фаворити си остават термалното приспособление към визьора на Драгуновия и уреда за проследяване на ритъма на сърцето. Особено полезни са за мултиплейър, където съотборниците ви не действат така перфектно като компютъра.

Споменавайки мултито, не можем да пренебрегнем факта, че в експанжъна са добавени 5 нови режима на игра: Adversarial Terrorist Hunt, Adversarial Scattered Hunt, Capture the Enemy, Kamikaze, Countdown. Според мен камикадзето е най-интересно – в него тим А трябва да предпазва сапьора с бомбата, докато намери къде да я обезвреди, а тим В трябва да го застреля. Също така има и 3 класически мисии, портнати от предишните епизоди на играта (Rainbow Six, Rogue Spear & Urban Ops).

Визийка и т.н.

Енджинът на играта е на UT 2003 с всичките му добри и лоши страни. Уви няма Wall Penetration, т.е. куршумите не дупчат стените. Това е единственото влияние на енджина върху геймплея. Иначе всичко изглежда много добре, дори и по днешните стандарти. Обектите реагират правилно на взаимодействието с околната среда – т.е. можете с точен куршум да избиете оръжието от ръцете на врага. Ако гранатата уцели някого, преди да е експлодирала, то той ще падне зашеметен, или ако се задържи на крака, ще започне да пищи като обезумял. Вярно, че няма динамични светлосенки, но пък за сметка на това машината ви не се затормозва чак толкова. Звукът на оръжията е пресъздаден много реалистично, а агентите също подхвърлят по някоя и друга реплика за допълнение към атмосферата.

В крайна сметка струва ли си да имате този експанжън? Ако сте фен на този тип игри и на поредицата като цяло – да. Все пак си остава доста хардкораджийски и ако единственото заглавие в геймкариерата ви е CS, то по-добре и не припарвайте до Athena Sword. От друга страна, наистина добрият левъл дизайн и динамичността на мисиите тук са на същото добро ниво, както и в Raven Shield. Единственият недостатък е краткото време, за което се изиграва сингълът. Но бъдещето е в мултито, пък и кой вече няма LAN ? :)

Георги Панайотов

GAMES X extreme
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
www.x3m-games.net
AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse
60 КОМПЮТЪРА + 30 КОМПЮТЪРА
Пловдив ул."ген.Д.Николаев"33
NEW
в кино "Фламинго" (само на 20 метра)
EXTREME - BONUS
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

AGAINST ROME

За падането на Рим

Историята, както и повечето науки, се усвоява винаги по-лесно при наличието на подходящи аудиовизуални средства... Списъкът на подобните помагала може да включи практически всичко за каквото се сетите – от филмчета а ла Дискавъри, до нагледни шамански ритуали, като едно от най-последните чудеса биха били – а и са – компютърните (включително PS, GC и т.н. базирани) геймки. Последната проява, която може да се възприеме в този дух, е Against Rome – изчистена PC стратегия, занимаваща се с младостта на Западна Европа.

Pax Romana

Краткото съдържание на настоящата игрица може да се формулира така:

В периода 200-450 от новата ера великото преселение на народите довлича редица буйни племена до северните части на континента ни. Новите обитатели на земите отвъд големите реки създават редица главоболия на Римляните и техните планове. Конфликтите по границата са редовни и с течение на времето придобиват все по-ужасяващо значение за изстрадалата империя. Зловещият край, католицизмът и тъмните векове наближават...

Иначе като същност Against Rome е чиста RTS (стратегия в реално време). Играчът разполага с единици, ресурси, възможност за строене на поселения и врагове за разбиване. Всички тези елементи са разпръснати из симпатично количество мисии. В случая хубавото е, че присъства и голяма порция начинания, отговаряща на реални събития от аналите на Западната империя.

Моят приятел Туториала

Така... в деветдесет и пет процента от случаите туториалите (обучаващите мисии) са леко дразнещи чудеса, изпълнени с ценни и безумни поучения. Стойността им за някой начинаещ геймър или някой абсолютен лаик са неоспорими, но спрямо всички останали тези нива са просто товар от няколко излишни мегабайта. Тук обаче трябва да споменем останалите пет процента, към които в случая принадлежи и настоящата геймка. Причината за това е доста злокобна – в геймплея на Against Rome са включени няколко ключови оригинални елемента. Позициите им са доста важни, тъй че началните поучения са неизбежни, ако имате желание да преминете и една-единствена мисия...

Първият момент от тази серия измислици е частта с единиците. В играта

RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	JoWood
сайт	http://www.against-rome.com/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Win98/ME/2000/XP, DirectX 7
платформа	PC

2 CD

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ

присъстват два основни варианта – самостоятелни човечета и бойни групички. Към класата на единичните типове принадлежат героите, свободните селяни, магьосниците и прочие индивиди. Втората каста – тази на груповите персонажи, обхваща всички бойни единици и поддържащия персонал на армията. Номерът в тази част на играта е, че солдатите не се управляват поединично, а като група, състояща се от до двадесет кашика.

Простолюдие

Второто по-характерно чудо в Against Rome са селяните. Тези обикновено пренебрегвани трудоваци играят основна роля в цялата игра. На първо място – те са основните строители, събирачи и изходен материал за производството на армията. Производственият цикъл на един обикновен войник обхваща следните етапи – създаване на селянин/ка – последващо обучение на войниклък в основната сграда – и краен резултат – готов солдат.

Другата оригинална способност на мирните единици е, че могат да се групират по подобие на военните си събратя. Отделенията, които се формират, се състоят от четири човека и четири коня, целта им е поддръжка и закърпване на пострадалите в бой съюзници.

Наука и изкуство

Третата чудновата приумица в настоящата стратегия е ъпгрейдването и разработването на нови основни технологии. За тази принципно важна цел е отделена не някоя схлупена съмнителна къщурка, а героят, достъпен в дадената мисия. Пример: за да се отключи някоя нова сграда, ще трябва да се дарят част от точките слава, натрупани до момента.

Четвъртото нововъведение в геймката е свързано със способностите на наличните магьосници. Грубо казано шаманите могат да изпълняват толкова магии, колкото и езически светилища има в рамките на поселението на играча. С други думи, колкото повече религиозни чудесии набъхате, толкова по-добре ще се държи мистичната страна на действието.

Герои

Петата по-важна новост (най-съмнителната) е свързана с контрола на войските. Войнствените елементи имат усложнен, на места неприятен контрол. Всички дребнави елементи от рода на боен строй са силно застъпени. При това предварителното планиране е изкарано на невероятна висота. Причината е там, че по време на баталия контролът над армията спада до практически нулева стойност. Единственото по-сериозно, което може да се изкомандва, е отстъпление (бягство).

Още по-озадачаваща част, свързана с битките, е куражът на подвластните части. Равнищата му спадат по всякакъв подходящ и неподходящ повод. Последиците от по-остър спад могат да се изразят в паническо бягство и неприятна загуба. Единствените неща, които връщат така ценните героични точици, са окуражаващите крясъци на вожда и победата над прилично количество врагове.

Класика

За разлика от геймплея останалите по-съществени части на геймката са повече от познати. На първо място графиката на играта е посредствено приятна. В Against Rome присъстват множество малки детайлчета от рода на риба в езерцата и поклащащи се тревички, но като цяло няма нищо, което да оставя по осезаемо впечатление. Гледната точка и оформлението на единиците и сградите отговарят на стратегическите класики. Всичко се следи от горе, а отделните чудеса са различими до известна степен. Последният елемент се открива най-вече при масовите мелета. Ако баталията е малко по-крупна, всичко се слива в уголемен модел на космат микроб – шарена маса с размотаващи се пипала... Малко по-забавен компонент на видеото са филмчетата, монтирани в действието. Изпълнението на въпросните чудеса е добро и съдържа всички ключови елементи: нереално големи брадви, мускулести типове, кожени препаски, мрачно небе и т.н..

Аудиото на стратегията е от същия дол дренки. Характерните стратегически викове от рода на "Слушам и се подчинявам!!!" се откриват в изобилие, отделно ефектите отговарят прилично на някой от по-реалните си еквиваленти, а музиката е нещо, което бихте могли да изключите на спокойствие...

Fin

Въпреки тези по-типични аудио-визуални изпълнения настоящата игрица си остава приятно претрупана с оригинални мотиви. Е, някои от тях не са много смислени и лесни за преглъщане, но самото им наличие е значително плюсче в полза на играта. Тъй че ако си падате по стратегии и експериментаторство, открийте Against Rome и се задълбочете в разгрома на нещастния многоизстрадал Рим.

Сергей Ганчев

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB

55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"

TALON

ПЛАЩАШ 1 ЧАС

ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

Българската компания "Хемимонт Геймс" доказа, че е дорасла, за да се бори с конкуренцията на световния геймърски пазар. Постигна го с Келтски крале. Но сега дойде време да защити реномето си с достойно продължение.

КАРТАГЕН

Безспорно всеки път, когато излиза българска игра, това кара всеки себеуважаващ се роден геймър да се чувства по-значим и да се гордее, че в света ще ни зачитат и че присъстваме на софтуерната карта. Преди около две години родното геймстудио "Хемимонт Геймс" издаде втората комерсиална българска компютърна игра – Келтски крале. Тя имаше сравнително висок успех и вдигна реномето на страната, а и на компанията, в геймърския свят. Феновете, които геймката си спечели, трябваше да чакат около година за продължение. И ето че търпението им беше възнаградено. До края на март "Хемимонт Геймс" ще пуснат първото официално разширение за Келтски крале под името Картаген. Играта ще се нарича така само във варианта си за България. Светът ще се сблъска с него под други имена – Nemesis of the Roman Empire (за Америка) и Punic Wars (за Европа).

Преди всичко трябва да се отбележи, че Келтски крале: Картаген се води за експанжън и не е втора част на играта. Но спокойно, той е stand-alone, т.е. няма да се нуждаете от оригинала, за да подкарате неговото продължение.

Този път историята няма нищо общо с добре познатия ни от миналата част герой Ларакс. Всъщност фабулата се върти около действителни събития, свързани с разрастването на Римската империя по време на трите Пунически войни. Кампанията ви предоставя възможност да застанете на страната на Картаген (основният противник на Рим в тази епоха) или на страната на Римската империя. В играта има няколко действителни събития и сражения, които са се състояли между армиите на гореспоменатите опоненти – Битката за Сицилия, кампаниите на картагенския пълководец Ханибал на Пиренеите, обсадата на Оска и много други. Това определено ще се хареса на хората, които обичат реални исторически факти.

А сега да преминем към конкретните новости. Преди всичко това са

новите нации

– картагенци и иберийци. Те са НАПЪЛНО различни от старите ни познайници (гали и римляни) и имат абсолютно специфичен стил на игра.

Ще се спра първо на картагенците. Те са били могъщи бойци, способни да стигнат чак до столицата на древния Рим и дори да поставят една толкова велика империя на колене, въпреки че са просто един град. В играта картагенците няма нужда да правят ъпгрейди, за да имат достъп до повече войници. Всички техни воини могат да бъдат произвеждани още от самото начало. Това е целено нарочно

RTS / RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Haemimont Games / Pulsar Games
сайт	http://haemimontgames.com/punicwars
хардуер	Pentium 450 MHz, 96 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

тел. 973 35 87
ЗАЛАТА
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245

и е базирано на исторически факти – по това време Картаген не е имал редовна армия, а е използвал услугите на наемници. Единствено благородникът (специалната единица) и бойният слон (специалната единица, извиквана от арената) се нуждаят от развитието на специфична наука, за да можете да ги тренирате.

Да не забравяме и картагенските заклинатели – шаманите. За разлика от римските и галските си колеги те не могат да лекуват, но могат да изучат умение, с помощта на което се превръщат в зомбита след като умрат. Освен това могат да овладяват способност, благодарение на която шаманът изхранва до няколко единици около себе си. Тези, които са играли Келтски крале, знаят много добре, че ако не снабдяват войните си с храна, армиите не биха могли да изпълняват бойните си задължения. Друго интересно нещо е ъпгрейдът „плячка". Чрез него, след всеки убит враг, вашата бойна част взима трофеи, които може да размените за 100 единици злато в град или в някой преден пост.

Да преминем към иберийците. Тяхната държава се е намирала в днешна Испания. Те са били истински фанатици – предпочитали са да умрат на бойното поле, отколкото да попаднат в плен. Дори се говори, че всеки иберийски воин е носил по едно шишенце с отрова, ако случайно го заловят. В играта иберийците имат една от най-добре балансираните армии. Например техният пазител издържа доста на бой и е много добър за прикритие на специалната им единица (елитен воин). Внимание заслужава и спецединицата, която се вика от арената. Тя се нарича планинец, който е невидим (докато не атакува) и не се нуждае от храна, за да оцелява. Това го прави добър в превземането на незащитени предни постове, атака срещу мулета с храна или злато (да, вече може да пленявате керваните с ресурси) или за изненадващи атаки в тила на врага. Иберийските магьосници също не са способни да лекуват, но могат да правят защитна мъгла, за да предпазят приятелските воини в определен радиус или пък да се пренасят в жертва, за да ги изцерят.

В новия експанжън е обърнато специално внимание на

подобрения изкуствен интелект

Той вече е модифициран и за играчи маниаци, и за такива, които просто искат да избиват стреса след тежък ден. ИИ-то играе с различна степен на агресивност в зависимост това доколко добре сте овладели геймплея. Например, ако все още го разучавате (и сте на лесно ниво на трудност), то ИИ-то ще ви остави да се развиете, да схванете основните принципи, ще изчака да го нападнете и чак тогава ще започне да се бие по-сериозно. А ако сте хардкор стратег, ИИ-то няма да ви остави да си поемете дъх дори и за секунда. :)

Не са забравени и дребните подобрения. Добавени са два нови типа предни постове – форт и тренировъчен център. В първия можете да правите от обикновени селяни ветерани (картагенски бойни единици), а във втория вид укрепления – да оставяте армиите си да трупат опит на воля. Римляните пък имат една нова наука – Дар на боговете, който дава възможност на войните ви да си възстановят здравето на 100% след първото убийство. Има и редица нови способности като например ярост, пълна броня, масови щети и други подобни, които единиците използват, за да се разправят по-ефективно със своите опоненти. Характеристиките на някои стари юнити са променени с цел подобряване на баланса. Има и нова система за поддръжка. Ако излезе нов пач за играта, карта или новина на сайта, то веднага бутонът „Новина" в главното меню ще светне по-ярко. Това, разбира се, ще се случи, ако имате постоянна връзка към Internet.

Графично Картаген не се отличава по нищо от своя предшественик. Въпреки че все повече и повече стратегии започват да излизат с 3D визия, отрочето на "Хемимонт Геймс" прави изключение. И все пак играта изглежда добре. Също така са добавени и нови мелодии, които са смесица между народни и келтски мотиви.

След всичко казано дотук, сигурно си мислите, че Картаген е самото съвършенство. Но всъщност не е така. Първото нещо, което бие на очи, е, че играта изобилства от bug-ове, някои от които са още от демото. Един от най-досадните е, когато започнете изучаването на дадена наука, тя изобщо не започва, а златото ви изчезва незнайно къде. Впечатление правят правописните грешки в българската версия, както и някои пропуски – на места вместо българския текст излиза просто надписът "translate".

Най-общо казано, Келтски крале: Картаген е една сравнително приятна стратегия. Това, което задържа играча пред монитора, се нарича интерактивност и дълбочина на геймплея, а не лъскава графика и галещ ушите звук. Както и фактът, че става дума за нещо, създадено у нас.

Кирил Илиев

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

BATTLEFIELD Vietnam

Винаги някъде трябва да има война – само така великите сили могат да просъществуват. Това е и причината, заради която САЩ се намесват във Виетнам, а по-късно СССР навлиза в Афганистан. От първия сблъсък цифрите говорят за няколко десетки хиляди загинали янки, за няколко стотици хиляди "чарлита" (така се продължава традицията от Втората световна, където са наричали немците "джерита") и над 2 милиона цивилни. Именно заради смъртта на последните американското правителство понесе безмилостни критики.

И така, 70-те минават под знака на хипи движението, борбата за женските права и свободи и войната сред тресавищата на Далечния Изток. По една или друга причина досега имаше предимно филми, посветени на този конфликт. Последната година и на геймпазара обаче излязоха няколко доста добри заглавия по темата, а след невероятния успех, пожънат от революционния в много отношения Battlefield: 1942 и последвалите два бързи експанжъна, беше доста логично накъде ще насочат усилията си момчетата от DICE. Това, което BF: 1942 постигна, бе, че се закова на лидерската позиция в WWII игрите, пресъздавайки най-добре случилото се от 1939 до 1945 година. Сега Vietnam се цели още по-високо – да стане най-добрият съвременен мултиплейър-шутър.

Концепцията

За игралите BF 1942 новостите ще са насочени само в план тактики и използвана нова бойна техника (между другото Vietnam НЯМА НИЩО ОБЩО с Desert Combat, освен тук-таме визуално). За тези от вас, които за първи път я пипват, обяснявам: играта е екипен шутър, като за разлика от Counter-Strike при убийство се "прераждате" след определен период от време. Целта е да свалите точките на противника, контролирайки максимален брой позиции по картата и избивайки настъпващите опоненти. Уникалното за серията е, че абсолютно всяко превозно средство, което видите, може да бъде управлявано. Така от обикновен шутър заглавието минава и в графата 3D-танков/самолетен симулатор. На моменти и в Need for Speed :)

Vietnam е малко по-опростен в сравнение с 1942. Премахнати са всички режими на игра освен Conquest-а и Coop-а. Вече няма опция за кампания, но дори и да сте сами на компютъра, ботовете реагират правилно (и всички в радиус 25 метра от вас отговарят на радиокомандите ви). Втората огромна промяна са обогатените и смесени класове. Третата – ъпгрейдът на оръжията и бойната техника.

На четвърто място, но не по важност, е новият стил на игра. Това не е Втората световна и мястото е друго – горещите пустинни пясъци на Ел Аламейн са заменени с огромни тресавища и джунгли, танковете не са това, което бяха, а ролята на редника е вдигната на макс.

Почти никъде из картите няма фиксирани защитни съоръжения – единствено удобни за прикритие къщи, бункери и землянки. На малкото места, където ще намерите фиксирани антитанкови оръдия, те са с толкова ограничен радиус, че са почти неизползваеми (освен в определени моменти).

Класовете

Вече имате четири вместо петте класа от 1942. Премахнат е медикът. За сметка на това класовете са малко смесени – единствено Assault-ът и Scout-ът не са концептуално променени. АТ войниците вече не разчитат само на пистолета си за самозащита срещу пехота. При американците например базукарят изпълнява ролята и на картечар, поддържайки

3D-ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Digital Illusions CE AB/EA Games
сайт	eagames.com/official/battlefield/vietnam
хардуер	Pentium 933 MHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D Video, Windows All, DirectX 9
платформа	PC

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНИ ФИЛМИ

Апокалипсис сега
Взвод
Бяхме войници

постоянен огън със своята M60. Задаването на цели за артилерия вече не е бонус, достъпен само за снайпериста, но и за всички (накъде без бинокъл из джунглата).

Също така всеки клас си има 2 подкласа. С други думи – в зависимост от ситуацията имате по-голям избор. Базукарят може да избира между гранатомет или ракетомет, инженерът – между мини и mortar, снайперистът – между мощен и бавно стрелящ снайпер или скорострелна карабина, но с по-малка точност и ударна сила и т.н. Всичко това вдига класовете до осем.

Оръжията

Войната във Виетнам се е водела основно с жива сила за разлика от Втората световна, където танковете и самолетите са правели шоуто. Това е наложено основно от терена – в храсталаците и блатата на джунглата или из необятните оризища един танк е ставал лесна плячка, ограничен силно откъм видимост и проходимост. Затова ще разполагате с доста по-малко бойна техника, отколкото сте свикнали. И все пак Виетнам е мястото, където на бойното поле се налага хеликоптерът.

От друга страна, новите оръжия са страхотни. Всички виетнамци са въоръжени с руски пуцала – от ТТ пистолет до РПГ 7 и Драгунов. Доста се чудех защо единият от виетнамските базукари няма помощно оръжие, а само атнитанковото, докато не направих един късметлийски изстрел по прелитащ хеликоптер. Когато ракетата зави на 30 градуса и се впи в корпуса му, направо се облещих: heat seeking, пичове!

Няма да мога да се спра на всеки танк или оръжие поотделно, но в каретата има инфо за по-интересните. Общото е, че всички пуцала си тежат точно на мястото и са копия на оригиналите си. За

ОРЪЖИЯ

M60: Създадена през 1950 година, тази тежка картечница се използва и до днес. Единственият ѝ проблем е липсата на точност при престрелки на голямо разстояние. На средно или малко е опустошителна.

XM148: Прикачвайки XM148 гранатомет към CAR-15, ще можете да се изправяте без проблем и срещу танкове. Това е правилният избор за един Assault, въпреки че обемът на пълнителя се намаля с 20 патрона.

Bouncing Betty: Може би най-печално известната противопехотна мина в човешката история. Който мине през нея, е труп, а и тези, които имат нещастието да са по-наблизо. Гледайте си в краката, ако сте американец.

RPD: Виетнамският еквивалент на M60 (или по-скоро руският). С по-слаби патрони, но за сметка на това е доста по-точна. Поредната руска перла, създадена към края на Втората световна.

БОЙНА ТЕХНИКА

САЩ

Танковете на ваше разположение са **M110** (самоходно оръдие), **M113** (APC с капацитет 6 души), **M4A83 Patton** (наследник на Sherman-а – лек танк с 90 мм оръдие), **Sheridan** (тежък танк, по-леко бронирани от Patton-а, но с 152 мм оръдие)

Самолетите са два – **Phantom** и **A7 Corsair**, първият папка въздушни цели като бонбонки, а вторият е перфектен за унищожаване на танкове и лодки.

Вертолетите са **нападателен, транспортен** и **Chinook** (за пренасяне на транспортни средства).

Виетконг

Най-брутален е **БТР**-ът – картечница и две амбразури, за да стрелят пасажерите, плюс тотална проходимост. Перфектен за превземане на островчета. В комбинация с двама ракетчици на прозорците може да изпапка и танк. Лошото му е, че е слабо бронран.

ZSU 57 2: Руско самоходно ПВО с двойка 57mm оръдия на купола. Справя се еднакво добре както със самолетите и хеликоптерите, така и с пехотата и понякога дори с танкове. Адски скорострелен, но слабо бронран.

PT76 и **T-54** са виетнамските танкове. Първият е най-слаб от всички в играта, но е амфибиен. Вторият е със 100 мм оръдие, но за сметка на това е най-добре бронран.

Виетнамските ВВС са представени с боен и транспортен хеликоптер **Ми-8** и изтребители **МиГ-17** и **МиГ-21**

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

разлика от BF пушките са далеч по-скорострелни, пистолетите – значително по-мощни и т.н. Вече всеки носи по четири гранати (вместо три), а снайперистът вместо бомби има димки, с които да се оттегли, ако открият позицията му или да скрие точния брой на атакуващите си съотборници от врага. Виетнамците пък са специалисти по малките хитроумни капанчета – техният скаут може да хвърля калтропи (малки шипове) на земята и всеки, минал по тях си, поема щети, равносилни на оплитане в телена мрежа. Инженерът им може да побива заострени колове в пръстта, осигурявайки си фраге за сметка на всеки янки, който не си гледа в краката.

Една от най-големите промени в геймплея при пехотата е теренът – множество хълмове и дървета, сред които да се скриете, и трева, адски много трева. За първи път в игра от BF серията на пет крачки от вас може да мине цял вражи взвод, без да ви забележи, а след като подмине, просто трябва да станете и да му метнете една гранатка.

Бойната техника

Както вече споменах, Виетнам е бил война на пехотинци, а не на танкове. Пак заради терена доста по-често ще използвате бронирани лодки и APC-та вместо тежки машини. Пак в карето ще прочетете за по-интересните от тях. Иначе основната ви бойна сила ще са хеликоптерите. Идват в няколко варианта – бойни и транспортни. По-големите дори могат да пренасят танкове или лодки, прикачени към тях (също както някои от машините могат да влачат позиционирани оръдия). Тук виетнамците имат малко надмощие, но при самолетите техните МиГ-17 и МиГ-21, които иначе вършат страхотна работа срещу наземни цели, издъхват в лицето на изтребителите Фантом 4 с техните самонасочващи се ракети въздух-въздух и напалмови бомби. "Обичам миризмата на напалм сутрин", е казал поетът в "Апокалипсис сега", но когато всичко е скрито от короните на дърветата, а за три тийм кила те кикват от сървъра, самолетите също стават безполезни.

Тук на помощ идват амфибийните APC-та и джипките. Вече всяка джипка може да пренася по трима – един шофьор, втори пътник (който може да стреля, докато се вози, и трети, оперирайщ с картечницата или ракетомета. Друга адски готина новост е, че можете да си пускате музика в превозното средство – ваш е изборът дали ще слушате някое от оригиналните парчета (с готиния саунд ефект на радиопредаване), ще надуете собствени MP3-ки или ще си пуснете "Полета на Валкириите" на Вагнер. На повечето карти ще разполагате с по 1-2 танка и самолета и 3-хеликоптера. Основната тактика е десантът. Не че и лодките не стават за нея, но никога не съм приемал да се влача по водната повърхност и да съм лесна мишена за всеки прелитащ хищник.

Иначе графиката е безумна, системните изисквания – също. Музиката е на нужното ниво и страхотно допринася за пресъздаването на атмосферата, особено като сте в хеликоптерна кабинка. От тонколоните ви ще звучи хипарски рок и неведнъж (особено във вертолета) ще се почувствате като в сцена от някой филм по темата. А точно това е най-важното за мен – фийлингът. Дизайнът на нивата, възможностите за хиляди тактики, новите машини, невероятната атмосфера (дори си имате собствено радио) превръщат Battlefiled: Vietnam в събитието за сезона на мултиплейър-сцената.

Георги Панайотов

Високи, сини планини...

EVEREST

Когато за първи път чух заглавието "Еверест", ми стана адски любопитно какво точно ще представлява тази игра. Все пак не е тайна, че съм доста зарибен по планините и тръпката, с която те ме зареждат. Докато инсталирах геймката, първото нещо, което ми направи впечатление, беше надписът National Geographic. Това определено би трябвало да бъде сериозна гаранция за качество, която обаче се разваля от името на разпространителя – Activision Value (известен предимно с нискобюджетни игри за офиса и дома. :))) Производители на тази странна игрица са Zono, които определено не са никак известни.

Какво ще правите в Everest?

Планинската хипотеза се потвърждава: наистина в играта има много непристъпни чукари. Ако трябва да сме точни, авторите са вкарали в играта поне по един връх от всеки континент, което някак балансира нещата. Освен да си избирате връх за изкачване (общо 7 на брой), ще можете да сформирате и екип алпинисти. Това става благодарение на специфичния бюджет, отделен за всяка експедиция, който вие трябва разумно да разпределите. С него наемате алпинисти, купувате провизии и тренирате екипа си. Максималният брой участници в една експедиция е 9, а минималният – 4. Ако се затруднявате как да разпределите парите, можете да погледнете какво ви препоръчват авторите на играта. Техните съвети могат да ви улеснят и да ви приближат до успеха в мисията.

Когато изберете екип и го снабдите с храна, кислородни маски, медицински принадлежности и въжета, ще започнете вашата одисея. Тя обикновено стартира от първия базов лагер в низините. Оттам ще трябва да си проправяте път през стръмни ледени, каменни, снежни и т.н. стени. Дали ще успеете да ги качите или не, зависи от способностите на алпинистите ви. Ако някой се затруднява, можете да качите първо най-добрия и той да спусне въже за останалите. Редом с трудния релеф,

ваш враг ще бъдат и климатичните условия

Мъглата, дъждът и други непредвидени планински случки, могат да ви вгорчат живота доста сериозно.

Условието, при което печелите, е едно-единствено – трябва да закарате целия си екип до върха за определено време (няма да се налага да го връщате до долу). Пътищата до целта са много, като изкачването ви ще бъде подпомогнато от 4-5 планински базови лагери. Те се намират във високите части и са безценна помощ за изморения катерач. Когато стигнете до тях, вашите хора си отпочиват и се зареждат със сила за нови приключения. Имайте предвид обаче, че с напредването на играта базовите лагери все повече и повече намаляват, така че ще трябва добре да планирате действията си в перспектива.

Енджинът на играта е приятно 3D без много претенции, но и – учудващо – без много проблеми.

Бъговете

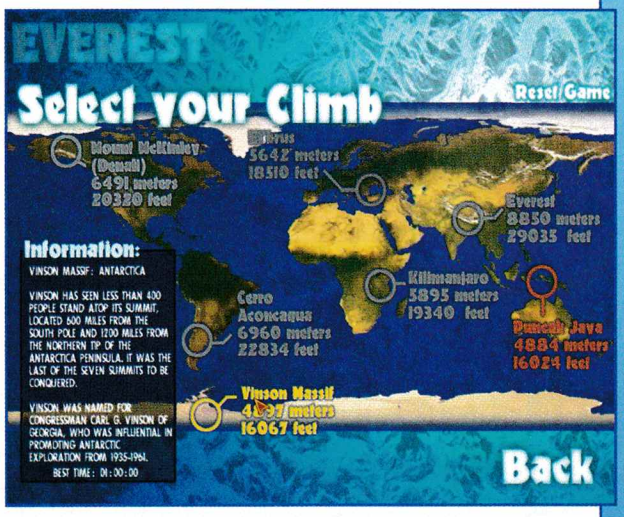
които ще срещнете, са малки, но за сметка на това са стандартни за евтини 3D игри. За щастие не дразнят. Става въпрос за влизане туктам в стените и подобни глупости. Хората си ще контролирате като в стратегия – само с двата бутона на мишката. Така ще можете да ги накарате да се катерят, да пускат въже, да лекуват себе си или съекипник и др.

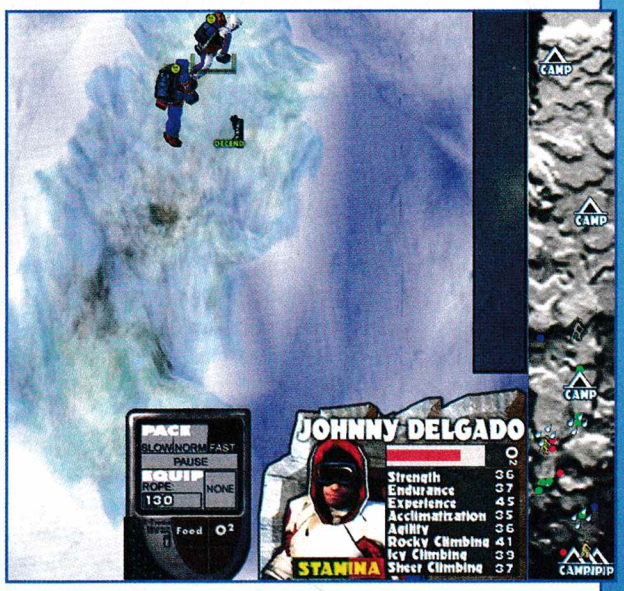
Музиката в Everest е приятна, небрежна и доста добре се вписва в сюжета. За съжаление, алпинистите ви като че ли са неми и не обелват нито дума през цялата игра.

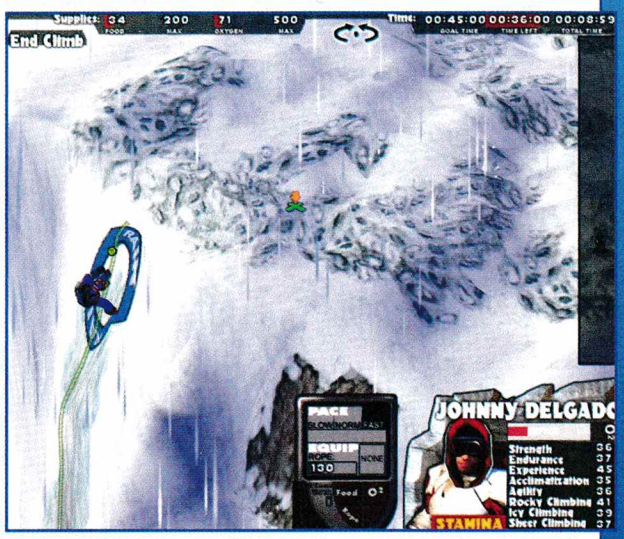
Общо взето Everest ми направи добро впечатление. Струва ми се, че това е първият опит за игра от този поджанр, който, съгласете се, е адски нестандартен и всъщност зарибяващ. Докато се информирате за мисията си, ще можете да се насладите и на прекрасни фотографии на различните върхове, извадени от National Geographic, което също е причина да се запалите по играта.

Сигурен съм, че всички алпинисти, фенове на планината и екстремните преживявания ще харесат Everest, която, макар и без много претенции, може да запълни някоя и друга дупка във времето ви.

Орлин Широв







CLIMBING SIMULATOR	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Activision Value / Zono
сайт	http://www.zono.com/everest.html
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

Ил-2: Епизод 3

По простата физиологична причина, предизвикана от съотношението маса/мощност, човек е ограничен до наземно придвижване. Единствените ни реални шансове за самостоятелен полет са свързани с няколко екзотични и сравнително скъпи подхода: живот на планетата Плутон; балони; машинарии с подвижни или статични крила; ракети; циркови оръдия, изстрелващи хора... За сметка на това малко по-виртуалното преживяване, макар и орязано от множество вестибуларни екстри, може да пресъздаде бляна на Икар значително по-лесно. Основните методи за това са два – вариант едно: химическа атака на мозъка с подходяща субстанция (екзотични подправки, съмнителни течности и т.н.) или вариант две – засядане пред някоя PC-щайга или конзола и джиткане на една от многобройните авиосимулаторни или аркадни игрички...

Ако в случая изберете последната възможност, не искате да изгубите цял ден и да ви сполети съмнително главоболие, най-подходящото нещо, на което можете да се спрете, е здрав джойстик, компютър и едно от следните произведения: Microsoft Flight Simulator или Il-2 Forgotten Battles. Причината за препоръчването на последните две е проста. Редмъндският продукт е една от най-пълните и добри цивилни самолетни геймки, комбиниращи сравнително качествена графика и много разнообразни реалистични детайли от управлението на аеропланите. Второто чудо, от своя страна, притежава всички тези елементи на квадрат, плюс една допълнителна част – здрав и вманиачаващ екшън.

И въпреки че тази руска игра, посветена на Втората световна, излезе преди доста тримесечия, в настоящето се случи

нещо наистина приятно

а именно публикуването на новичък и приятен експанжън – Il-2 Forgotten Battles Ace Expansion.

Тази свежа добавка запазва всички стари възможности за джиткане и допълва приятно всички елементи на играта. По подобие на оригинала наша милост може да се впусне в няколко кампании, да яхне множество автентични аероплани, да изиграе някоя самостоятелна мисия или да създаде оригинална баталия с помощта на опростения или пълен мишън билдъри.

Самите допълнения на Асе варират от част в част. В най-сериозния раздел на играта – пилотските кариери (кампаниите) са добавени четири напълно нови възможности. Списъчето е доразкрасено с историйки, посветени на Румъния, Словакия, Полша и Франция. Отделно в единичните самостоятелни мисии са прибавени няколко шукаритета, свързани с Япония. По отношение на собствените мисии – в олекотения вариант на играча са предоставени групичка нови самолети и една тихоокеанска карта. В другата по-пълна част са включени три-четири доста екзотични (но съществували наистина) машинарии.

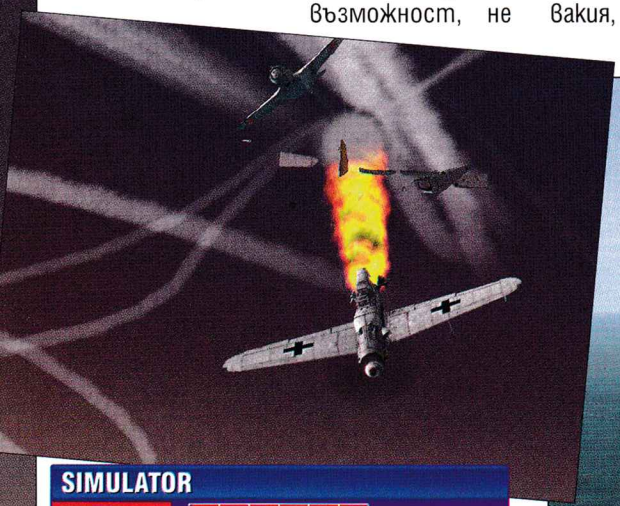
Братя Райт vol. # 52

Ужасно приятно както при по-старите самолети, така и при новите, е много високото ниво на пресъздаването им. Ефектът начева още с оформлението на различните кокпити, окраски и се разпростира до фини елементи от рода на горивните смески и фините настройки по част от оръжията.

Самите аероплани, които са вмъкнати в експанжъна, са десетина (въпреки че иде реч за експанжън, списъкът е по-голям от предложеното в много други симулатори). Част стават за летене, а останалите се включват към листата на евентуалните противници.

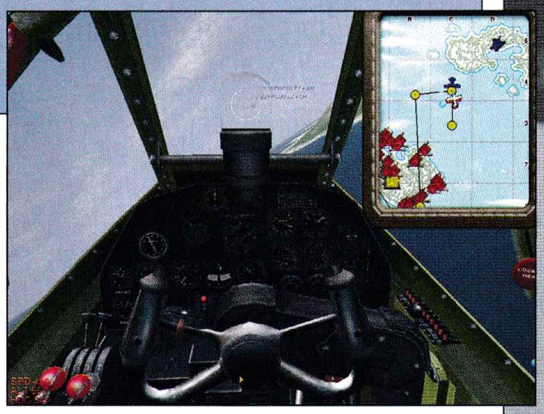
Едно от основните плюсчета се крие и в това, че разнообразието в групичката на попълненията е пълно. От една страна, са предложени няколко класически японски бойни самолета и техните вариации. От друга, са добавени и Летящата крепост на американците, както и нови модификации на основните класически въздушни машини. От трета пък, разполагаме и с дует екстра реактивни самолети YP-80 и Ме-163, а от четвърта – с два странни проекта Mistel (прародителя на крилатите ракети) и SPB (самолет майка с прикрепени изтребители). От всички изброени единствено последната група е леко прикрита и трудна за използване.

За съжаление това е свързано и с един



SIMULATOR

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	il2+1 CD
издател	Ubi Soft
сайт	www.i2sturmovik.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC



от недостатъците на играта. Тази част на геймката има прилично влудяващ интерфейс. Привикването към него си е истинско изпитание, а досадните подробности, с които е изпълнена, са тонове.

За джойстиците и хората

Нещото, което безапелационно продължава да се поддържа на ниво в Асе, е разнообразието на контрола. Листата с елементи за превключване и нагласяне е разположена в два последователни прозореца. Опциите, които могат да се пипат, са многобройни. Благодарение на това в Il-2 се постига едно значително приятно различие в нивата на джиткане. От една страна, при сложност на мах, играчът се изправя пред летящо чудовище, изискващо много умения и старание, а, от друга, при изключени реалистични ефекти, полетите са леки, приятни и безметежни.

Минусчето, както и в много други подобни симулатори, е свързано с това, че комбинацията от клавиши, която трябва да се зазубри, е прилично голяма. Въпреки че във Forgotten Battles ще можете да се оправите и с десетина копчета, ако искате да се напредвате добре, ще се наложи да положите малко повече усилия в разходките по клавиатурата.

1939-1945 Live

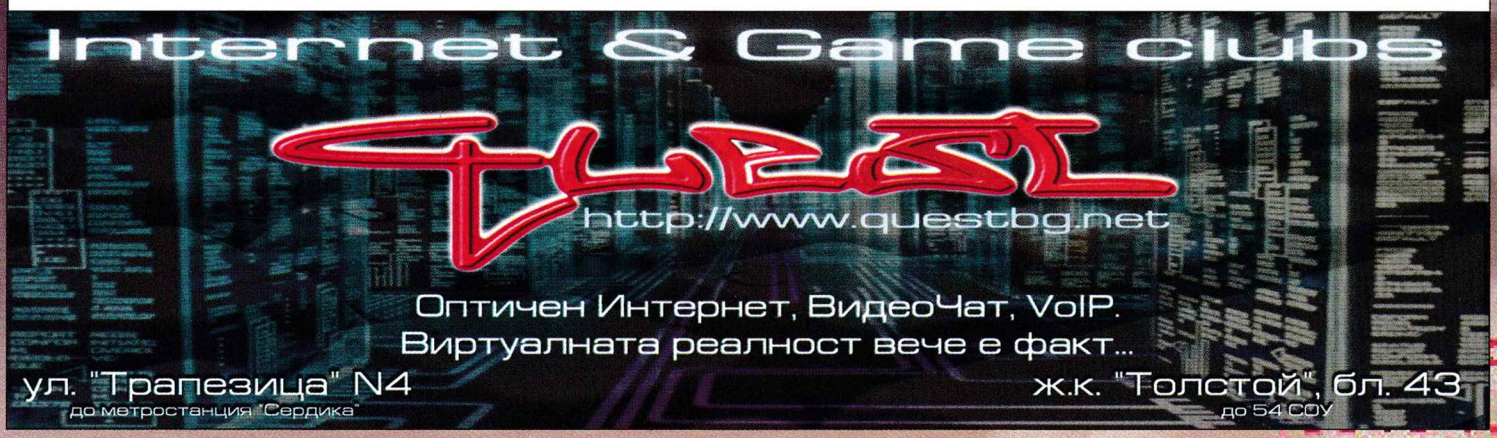
В по-техническо отношение Асе си е отново прост експанжън. Видимите и реалните промени в графиката, аудиото, динамиката и менютата, са почти незабележими. Въпреки това оригиналната геймка, която излезе преди симпатично количество луни, продължава да изглежда много по-добре от деветдесет и девет процента от конкуренцията. Картинките на играта са наистина адски впечатляващи. Основната част – самолетите са пресъздадени със стотици малки детайлчета. По време на полет си се вижда всичко – от съответното размазване на перките до гилзите, изхвърчащи при стрелба. Самата система на попадения и физическото им отражение върху корпуса на самолета, е малко бижу. От машините хвърчат различни по размер парчетии, а дупките, които остават, изглеждат порядъчно реално. Още по-голямо блаженство предизвикват наземните и водни повърхности, с които ще се сблъсквате. Forgotten Battles предлага един от най-хубавите терени в подобен род симулатори...

При звуковата част отново липсват явни новости, но и без тях Il-2 отново бие по точки събратята си. Ефектите са чудесни, а музиката (там, където я има) е точно това, което би се очаквало от качествен представител на самолетния жанр.

Exit to Windows

В комплект с новия си експанжън, Forgotten Battles продължава да бъде черешката върху тортата на реалистичните бойни авиоигрици. Геймката предлага красива графика, подробно визуализиране на самолетите и симулиране на всичко, свързано с полета. Препоръчвам я горещо както на феновете, така и на всеки, решил да опита що за чудо са подобната порода произведения.

Сергей Ганчев



SOLDIERS
HEROES OF WORLD WAR II

Ако искате да станете герой, тази игра е точно за вас

Втората световна война не представлява интерес само за историците – всеки човек се интересува малко или много от нея и се опитва да проумее, да си обясни причините за тези дълги и кръвопролитни сражения. И това се явява идеална предпоставка за тематична злоупотреба от страна на някои геймкомпании, филмови студия и дори издатели на книги. Пазарът е пренаситен от книжни тела и касови холивудски продукции, създадени на базата на сюжети от Втората световна. А в последно време и геймпазарът не остава по-назад. Едва ли не всяка втора геймка (това важи най-вече стратегии и шутъри) е свързана по един или друг начин с този исторически период.

За да успее една нова игра, базирана на Втората световна война, да си проправи път сред множеството излезли преди нея подобни заглавия, тя задължително трябва да има качества, с които да се открои от масата. В това отношение бъдещата Soldiers: Heroes of World War II има с какво да се похвали.

Първи поглед към геймплея!

Като за начало ще ви разкажа за тази част от геймплея, която имах удоволствието да зърна със собствените си очи. За сравнение можете да използвате Blitzkrieg, която неотдавна разтърси геймсредите със своята поява. Като цяло двете игри много си приличат, но с ръка на сърцето бих казал, че Soldiers: Heroes of World War II е по-добрата и по-красивата. В нея се залага много повече на тактиката.

По принцип проблемът на игрите от този жанр, в които се изисква повечко стратегическа мисъл и умения, имат един малък, но съществен проблем – управлението. Мисля че най-накрая той е разрешен с появата на Soldiers: Heroes of World War II. За две цигари време след стартирането на играта вече ще можете да извличате максимума от своите единици, благодарение на удобния и лесно усвоим геймминтерфейс. Ще можете с лекота да хвърляте гранати, да се прикривате зад почти всичко, което виждате, да претърсвате мъртвите войници, да управлявате танкове, мотори и още куп други превозни средства.

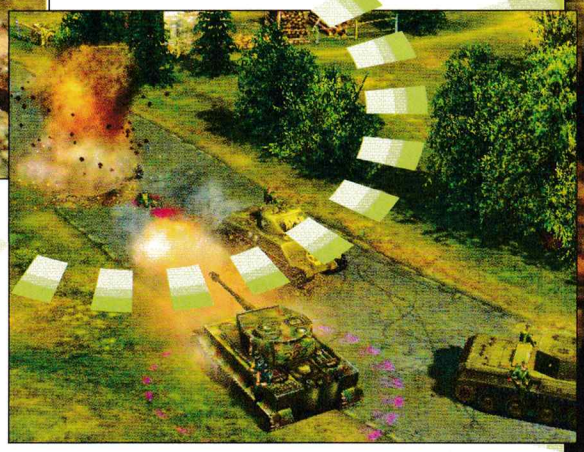
Интересно е да се отбележи, че за да използвате един танк пълноценно, са ви нужни четирима войници. Единият от тях е командир, вторият се грижи за управлението, на плещите на третия лежи нелеката задача да стреля с картечницата и оръдието, а на четвъртия са поверени амунициите, с които трябва да презарежда пуцалата. Ако нямате толкова хора под ръка, можете да използвате танка само като превозно средство или само като оръдие.

Управлението на купола и сменянето на оръжията става изключително лесно. За да мръднете грамадната бронирана машина, трябва само да кликнете на мястото, където искате да се придвижите. По време на това движение можете да въртите купола и да стреляте по сгради, хора или по каквото там си пожелаете. Това става като задържите Ctrl и местите мишката. Още по-лесно се превключват видовете оръжия – само с едно натискане на десния бутон ще заменяте тежкото оръдие с доста по-бързата и ефикасна срещу много хора картечница.

Свободата на действие е забележителна

Ще можете да изпълнявате повечето мисии по коренно различни начини. Това се дължи на факта, че ще имате възможност да използвате противниковите оръжия, амуниции, танкове и всичко останало. Стига да успеете да се докопате до тях живи, естествено. :) Това ви дава свобода да измисляте нови и нови стратегии и тактики за преодоляване противниковите позиции, без да се безпокоите за недостига амуниции или постоянно да чакате подкрепления, както се получаваше в Sudden Strike например. Усещането, че играете на нещо различно, ще ви навести и при първия сблъсък с потенциала на изкуствения интелект на противниците. Вражеските войници ще ви нападат от все-

TACTICAL RTS	
издател	Best Way/Codemaster
сайт	www.codemasters.co.uk/soldiers
излиза	третото тримесечие на 2004 г.
платформа	PC



възможни места, заобикаляйки сгради, хвърляйки по вас гранати или коктейли "Молотов". Ще се сурват срещу вас, подредени във формации и добре прикриващи се зад танкове или бронирани коли.

Освен това разработчиците от Best Way ще се погрижат забавлението ни със Soldiers: Heroes of World War II да не е прекалено кратко.

Във финалната версия на играта

ще навлезете в ожесточените бойни действия в над двадесет и пет различни мисии с някоя от четирите световни сили, участвали във войната, а именно Англия, САЩ, Германия или Русия. Япония и Италия май ще се окажат пренебрегнати. При преодоляването на множеството мисии ще имате на разположение над сто напълно автентични превозни средства и на всичкото отгоре ще можете да боравите с над двадесет и пет смъртоносни оръжия. Всичко това е чудесна предпоставка за добро съпреживяване на събитията от Втората световна война. А имайте предвид също, че енджинът, използван за пресъздаването на въпросния исторически период, позволява всичко да бъде или изцяло или частично разрушено. Качите ли се на танк, няма да ви е проблем да минете през някоя ограда, да взривите постройка или пък да бутнете даден електрически или телеграфен стълб, стърчащ грозно около калните пътища на бойното поле.

Визията и спецефектите са зашеметяващи

Повечето неща в играта са толкова детайлни, че просто не е за вярване. Превозните средства (танкове, коли, мотори и т.н.) са създадени по техните оригинални планове и скици и благодарение на това всичко в играта изглежда максимално реалистично. Куполите на бронираните машини, гумите на колите, частите на моторите и всичко останало е абсолютно като истинско. Теренът се видоизменя вследствие на брутални експлозии, предизвикани от мощните оръжия. Колите се разпръскват на безброй малки съставни части, танковете изгарят в пламъци, дърветата и сградите, тревата и водата – всичко взима активно участие в съставянето на цялостната картина. Няма нещо, което да не помръдва или направо да се деформира, попадайки във вихъра на военните действия, водени наблизо.

Ако някога, изучавайки събитията, случили се по време на Втората световна война, сте си казвали нещо от рода на: "Е-е-е, ако бях там на тяхно място, нямаше така да стане", значи тази игра ще бъде точно за вас. Тя ще ви предостави възможността да застанете начело на добре обучени войски в достоверно пресъздадени събития, случили се в Европа преди повече от половин век. А кога ще стане това? Soldier: Heroes of World War II се очаква да излезе през третото тримесечие на тази година. Сигурен съм, че тази игра е способна да заинтригува и най-върлите противници на компютърния гейминг.

Асен Георгиев

НАЙ-ЛУКСОЗИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ

:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)

75 PC
AMD PALOMINO 1600MHZ
256 MB DDRAM
19" SAMSUNG FLAT
Optical Mouse Logitech
3COM Network
супер климатизация

ЧАТ БАР :)

цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79

NEIGHBOURS FROM HELL 2 ON VACATION

Шоуто трябва да продължи!

За щастие на многобройните си фенове култовото ТВ шоу Neighbours From Hell получи свое продължение. От премиерата на първата част през юли миналата година досега играта доби заслужена популярност. Дори бях приятно изненадан от известността, на която се радва заглавието сред моите приятели. Интересът на публиката не е случаен. Геймката определено разчупва стереотипите на PC жанровете. Спокойно може да се твърди, че тя създава свой собствен модел на геймплей. Ако към всичко това се прибави свежият хумор и симпатичната визия, всеки може да си обясни на какво се дължи успехът на играта.

След всички суперлативи, които изредих, става ясно, че при създаването на продължението, пред продуцентите е стояла не особено трудната задача просто да приложат отново същата рецепта с някои дребни ъпгрейди. За моя, а също така и за ваша радост те са се справили блестящо.

THE SIMS TYPE GAME	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	JoWood Productions
сайт	www.neighbours-from-hell.com
хардуер	Pentium 233 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Поздравления, заминавате на околосветско пътешествие

Историята започва точно оттам, където свършва в първата част. Както си спомняте, в продължение на 17 вълнуващи мисии "Съседът" беше докаран до лудост. След серията от мистериозни инциденти в неговия дом той реши, че е време да се отдаде на почивка и то по-далеч от своята къща. Оттук започва Neighbours From Hell 2.

И така комшията се отправя на околосветско пътешествие. Този път сюжетът е малко усложнен, заради появата на няколко нови персонажи, които допълнително засилват трънката. Освен новите герои, на разположение са и шест карти с различно местоположение по света. Увеличен е и броят на животните, които участват в играта. Разбира се, тяхната роля е да помагат в правенето на гадни номера и трикове.

А сега е моментът да ви представя всички участващи в приключенията.

Изобилие от нови персонажи

Естествено, ще започна с главния герой Woody, благодарение на когото взимате участие в играта. Когато нашият човек разбира за екскурзията на "Съседа", той решава, че случващото се е крайно несправедливо. Героят бързо решава да придружи комшията и да му съсипе почивката с безброй капани. Разбира се, Woody е същият симпатяга, какъвто го помним от първата част. Пълна противоположност на останалите персонажи.

Сами се досещате, че другият главен герой е "Съседът". Плановете му за ваканцията са мързеливо да се излежава на тропически плажове и да пазарува по екзотични базари, надявайки се така да забрави инцидентите вкъщи. Този грозен и слабоумен чичка определено не може да предизвика симпатия. Той просто плаче за отмъщение. И си го получава.

Нов герой в шоуто е любимата майка на "Съседа". Роднинската връзка помежду им е очевадна. Веднага може да се определи, че тя го е научила на всичко за живота. Това непрекъснато недоволно и кресливо бабе с космати крака върви заедно със своето досадно куче. За да не си навлечете гнева на мама, просто не закачайте Yapper.

Също така нов персонаж е Олга, любимата на "Съседа". Тя е бивш тежкоатлет. С мощното си тяло напълно покрива идеала на съседа за женска красота. Определено й коства много усилия да държи на разстояние своя отвратителен ухажор. Единственото нейно желание е да прекара тиха и спокойна почивка заедно с малкия си син. Невръстният мърльо е задължителна притурка към Олга.

Освен главните герои в Neighbours From Hell 2 дебютират и множество второстепенни персонажи. Екзотичното пътешествие включва всевъзможни факири, будистки монаси и мексикански бармани. Животинските представители също са се увеличили като численост. В играта вече присъстват слонове, змии, пъхове, бикове, свещени крави, електрически змиорки, папагали и раци. Абсолютно всички са издържани в комиксов стил.

Сега е ред да ви разкажа за местата, които ще посети нашето шоу.

По света и у нас

Първият епизод започва на борда на презокеански лайнер. Както и в първата част, това е tutorial-ът на играта. Началната спирка е Китай. Естествено, няколко нива се развиват на Великата китайска стена. Всички са омаяни от китайската култура и от стандартните туристически атракции, което позволява на Woody спокойно да приготвя своите капани.

След изиграването на няколко карти в народната република, компанията отново се качва на кораба, за да поеме към следващата дестинация. Именно тук се присъединява и майката на съседа. По стечение на обстоятелствата тя е гледала шоуто и пристига, за да окаже морална поддръжка на сина си. Това събитие допълнително усложнява задачите на Woody.

И така в пълен комплект групата пристига в Индия. В следващите няколко епизода ще обиколим местните забележителности. Ще има посещение на Тадж Махал и разходка в джунгла, пълна с древни руини. По време на тези мисии голяма помощ за приготвянето на качествени капани оказват различни факири с техните фокуси.

След обиколката на Индия отново ви предстои плаване. Всички са настроени за безметежно и спокойно пътуване. Но не така мисли Woody. Той пак успява да съсипе живота на "Съседа" с няколко коварни трика. За десерт на екскурзията е оставено посещението на Мексико. Разбира се, програмата отново следва обичайните маршрути за туристи. Има разходка до ранчо, както и тур из древни руини, останали от ацтеките. И в трите държави нашата компания отделя подобаващо внимание на плажните удоволствия, които главният герой майсторски успява да превърне в кошмари.

Ненадминатата фантазия

Оригиналният геймплей отново е водещият компонент на играта. Фантазията и свежите хрумвания на дизайнерите от геймстудиото JoWood при пресъздаването на триковете заслужават много похвали. Капаните са по-оригинални и вече не чак толкова безобидни. Безсмислено е да ви ги изброявам, защото са многобройни. Явно вдъхновението на австрийските разработчици е неизчерпаемо. От друга страна, ако ги разкрия, ще ви лиша от трънката сами да ги откриете и изпробвате върху "Съседа". Само ще спомена, че в забъркването на кашите могат да помогнат всички персонажи в играта. След Китай съперниците вече са двама - комшията и майка му. Който от двамата ви хване, ще ви спука от бой, а това не е особено приятна гледка. При някои от триковете може така да извъртите нещата, че да се наложи мама да напляска на коленце Съседа или Олга да му вкара няколко тупалки. Това наистина е адски забавна гледка.

В Neighbours From Hell 2 акцентът е поставен на умелата комбинация от капани. Целта е в края на всяко ниво гневомерителят на чичката да избие в червено. Тогава получавате златна статуетка. Обаче, за да постигнете това, трябва хитро да подредите калните номера. Не винаги ще успявате от първия път. За приятния геймплей допринасят както добрият саундтрак, отразяващ особеностите на държавата, в която сте, така и перфектната графика.

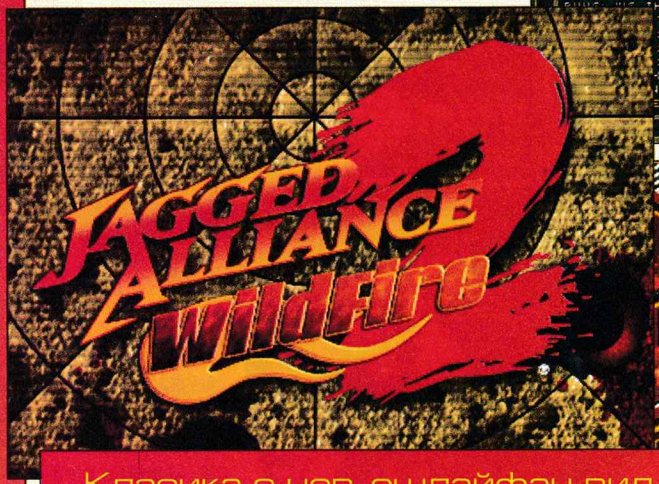
Дойде време и за финалните думи. Neighbours From Hell 2 определено затвърждава култовия статус на играта. Ненадминатата изобретателност на австрийските разработчици ще се понрави на всеки геймър. Просто е задължително да въртнете това ТВ шоу. Още повече, че не е необходимо почти никакво съсредоточаване, а само добро настроение и неконвенционално мислене.

Димитър Трифонов

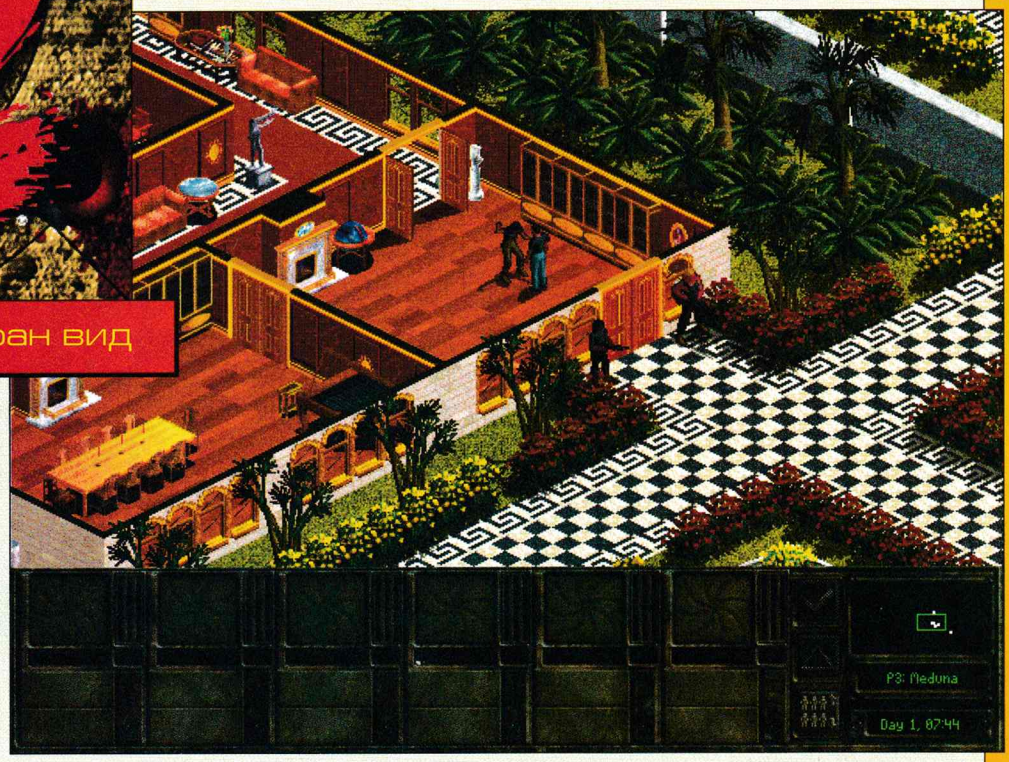
НОВ АДРЕС

залата **PC Mania** се премести на
ул. Шандор Петьофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55

Печалния завършек на геймстудиото SirTech погинаха и надеждите на цял рояк фенове, че ще се появи следваща игра от обвитата със слава тактическа поредица Jagged Alliance. Но явно Серж "Wildfire" Попов и Strategy First са били на друго мнение. Сега, благодарение на тях, е налице една изцяло преработена версия на Jagged Alliance 2. Вярно е, че не иде реч за същинско продължение, а поскоро за самостоятелен адон. За своеобразен модификатор на оригиналната игра, който предлага няколко пъти по-реалистично военно преживяване в страните от Третия свят. Но дори и в този вариант гласувам за Wildfire с две ръце като човек, имал досег в миналото с тази страхотна поредица.



Класика с нов, ошлайфан вид



А на тези, които за първи път се канят да си пуснат Jagged Alliance-игра, мога само да кажа едно непринудено и искрено изречение: "Баси щастливците".

Промените в Wildfire са от най-различно естество. Почти всеки аспект от геймплея на Jagged Alliance 2 е пипнат, леко променен или изцяло преработен. Графиката и звукът също са осъвременени, макар и съвсем небрежно. Единствено историята е все още същата с много малки изключения (премахнат е излишният героизъм). За тези, които не знаят, действието в Jagged Alliance се развиваше в малка република на име Арулко, която се управлява от деспотичната десница на самопровъзгласилата се побъркана кралица Дейдрана. На вашите плещи бе стоварена нелеката задача да изтласкате силите ѝ и да я свалите от трона. Ситуацията в Wildfire не се различава по нищо. За да се справите с лудата кралица, са ви необходими едни от

най-опитните наемници

в този виртуален свят. Закоравелите фенове на поредицата няма да открият почти никакви промени в хората, които може да привличате на своя страна срещу съответните "зелени гущери" в кеш. Всеки от тях има свой собствен характер, определено ниво на опит, което може да се покачва с времето, множество статистики и специални умения. В Wildfire няма да попаднете и на нови мисии. А и не е необходимо. В това отношение Jagged Alliance 2 бе направо перфектна.

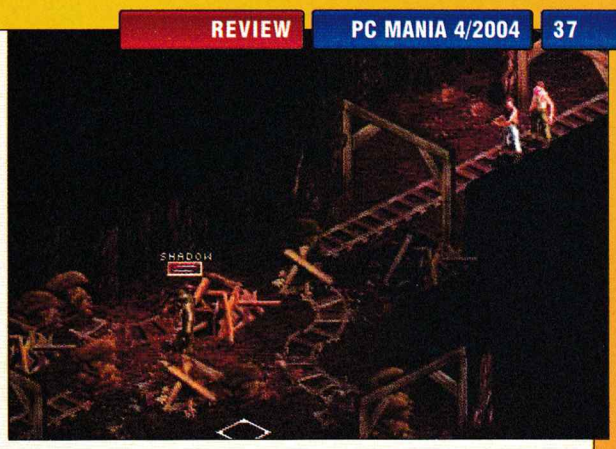
С това се изчерпват и всички непроменени страни от геймплея на втората част. Сега идва ред и на новото съдържание. Безспорно Wildfire ми направи най-голямо впечатление с факта, че очевидно от 1999 година насам противниците са посещавали засилен курс на тема "Как да бъда по-гаден, по-хитър и по-мазен гад от преди". Освен че е помъдряла, вражеската сган е станала и далеч по-многочислена. Така че, повярвайте ми, вашите наемници са поставени в едно доста кофти положение и единствено

доброто въоръжение

ще им помогне в борбата срещу побърканата Дейдрана и нейните безчис-

TURN-BASED SQUAD STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Strategy First / i-Deal Games
сайт	http://www.ideal-games.com/
хардуер	Pentium 300 MHz, 128 MB RAM
софтуер	1 GB HDD, Windows All, DirectX 8
платформа	PC



лени войници. Почти всички оръжия в Jagged Alliance 2 са преработени и балансирани с една-единствена цел – да отговарят максимално на реалността. Щетите, които те нанасят, се изчисляват по нов, по-добър метод, а тежестта им е съобразена максимално с техния еквивалент. Наред с това са добавени и над една дузина нови пуцала като USP, Uzi, UMP, MP5A3, Mini-30, HK33, G36, MP7, MSG90, AN-94, RPK, V-94, VAL и VSS. Не виждам повод за разочарование в това отношение. И броните на войниците са претърпели известни промени по отношение на това кой тип от какви куршуми предпазва войниците ви. И до каква степен...

Но дори и въоръжени до зъби, вашите наемници няма да се справят кой знае колко добре без наличието на

прецизни тактически планове

Серж Попов се е погрижил и за този аспект от играта. Неговата компания е преработила близо деветдесет процента от картите, за да ги направи "по-живи" и да предостави на играчите нови стратегически възможности. Например на места е избуяла дълга и гъста трева, която често ще се превръща във вашето любимо прикритие. А там, където терените са твърде пусти, са добавени камъни, храсти и дървета. Защитата на всички военни сгради пък е увеличена неколкократно с помощта на минни полета, наблюдателни кули, огради, аларми и прочие.

За ваше съжаление ще откривате и много повече заключени и облепени с всякакви капани врати, за разлика от преди. И не на последно място в градовете, от една страна, има много повече сгради, а от друга, няколко пъти по-голям брой цивилни, които бягат панически около вас и ви създават редица проблеми по време на бой с врага.

Интересно е да се отбележи, че в Wildfire, за разлика от оригиналния Jagged Alliance 2, вече действа принципът "не пип, че пляс". В случай че решите да вземете нечия вещ без изричното позволение на собственика ѝ, има вероятност да си докарате два-три куршума в главата. Или пък да смъкнете общия морал на града, в който се е състояла кражбата. Така че, хора, опичайте си акъла и не нарушавайте основната божа заповед "не крадци" или пък ако решите да го правите, поне гледайте да не ви хванат.

Овехтял изометричен свят

Имайте предвид, че енджинът на Jagged Alliance 2 е доста старичък и в сравнение с днешните триизмерни глезотийки е направо грозен. Вярно е, че i-Deal Games са нанесли дребни промени по отношение на външния вид на оръжията и качеството на експлозиите. Но нищо повече. Jagged Alliance 2 си се захранва от един съвсем обикновен изометричен енджин, който е на малко повече от четири години. Така че капризните в това отношение геймъри по-добре да стоят настрана от Wildfire. В противен случай могат да се разочароват жестоко. Но пък същевременно ще пропуснат възможността да се потопят във военния свят на една страхотна тактическа стратегия.

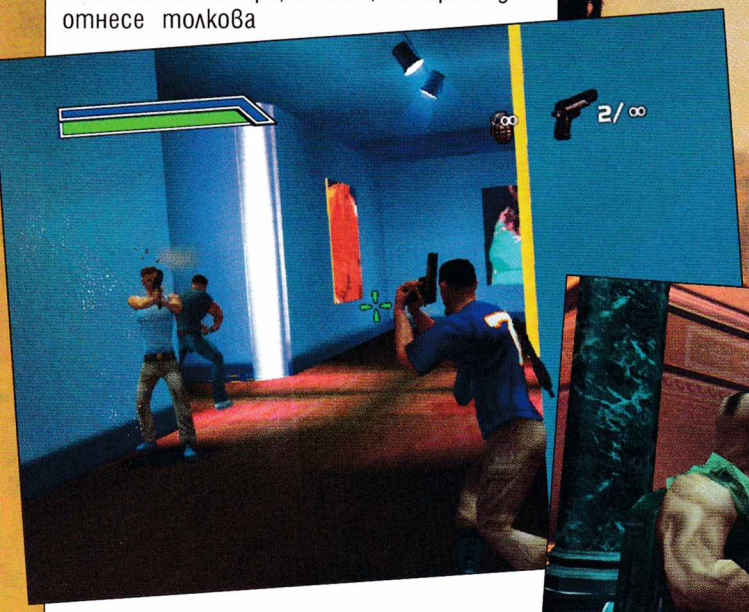
Бъдещето за поредицата Jagged Alliance 2 все пак се оказа огрято от един светъл лъч. Според Strategy First целта на Wildfire е да прокара своеобразен мост между излязлата през 1999 година втора част и това, което ни очаква в близките няколко години. Без съмнение става дума за чист намек, че в най-скоро време може и да ни споходи трета част на Jagged Alliance. Дано. Ще стискам палци. А междувременно ви предлагам следното – влезте в един почти реален свят, пълен с почти реални оръжия и почти реални врагове, за да попаднете в една почти реална опасност.

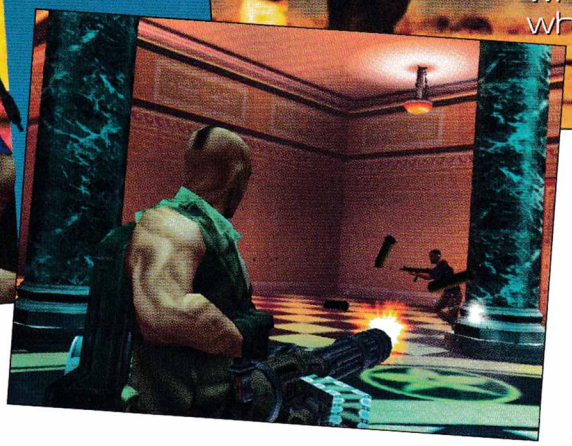
Владимир Тодоров

BAD BOYS™ II

Има нещо миризливо покрай всички игри, правени по филми, известни комикси или пък по книги. Нещо наистина неприятно – много рядко заслужават целия предварителен шум, който се вдига покрай тях. Обикновено това са геймки недоносчета, разчитащи основно на първоизточника си, за да се продават. Естествено че има и изключения – погледнете например LOTR: The Return of the King, но повечето останали заглавия, казано по-просто и на английски жаргон: "Яко sux, копеле!".

От друга страна, "Лоши момчета" беше един нелош ченгесарски филм, останал в паметта ми почти като "Смъртоносно оръжие", ама с негри. Продължението бе по-голямо, по-шумно, по-лятно и естествено, по-тъпо. Не си спомням някой филм от лятото хем да се гледа от толкова много хора, а в същото време да отнесе толкова много критики. И въпреки че си беше откровена боза, му се наслаждавах, защото и не очаквах да е нещо повече.





На трето място идва въпросът с портването на игри за конзоли. Понякога това е добре, но не винаги. Защото това, което изглежда красиво на телевизорния екран, дори на 15-инчов монитор, е с годинка назад от PC еквивалентите си. А дивелъпърите, работили по портването, много рядко си правят труда да скрият факта, че някоя игра е излязла първо за PS2 или Xbox.

3RD PERSON SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Empire Interactive
сайт	http://blitzgames.com/badboys2
хардуер	Pentium 600 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS2, XBox, GameCube

От всичко, казано по-горе, сигурно вече сте разбрали, че Bad Boys II е порт на конзолна игра, вдъхновена от сравнително посредствен филм. Продуктът на Empire Interactive се преглъща, само ако филмът ви е бил забавен. Ако не – то тогава не поглеждайте към играта.

TNT (Tactical Narcotic Team)

И така, сюжетът на Bad Boys 2 е пряко продължение на филма, в който двете ченгета Mike Lowrey и Marcus Burnett разбиват бизнеса на колумбийски наркобарон. Като лайтмотив във филма се прокрадна и идеята за руската мафия. В играта, след смъртта на колумбиеца, руснаците са решили да си налегнат парцалките и да си върнат загубените територии на пазара на дрога. Естествено, ченгетата не могат да допуснат това и се опитват да ги спрат. Толкова с главната история. Ще я разчепкваме бавно, на порции, мисийки по мисийка, и ще забележите, че доста се покрива с духа на филма. С други думи: нищо ново, което никога да не сте виждали като сюжет или замисъл на задачите, но и доста приятно в собствената си клишираност. Всяка задачка се свежда до прокрадване зад стената и отстрелване на лошите, хвърляне на граната (ако са повечко), промъкване до следваща стена, аптечка и т.н. Лошото е, че на моменти това писва и началната засилка, получена от основното меню и разнасящия се от колонките рап, бавно започва да умира.

Геймплей

Като почти всеки себеуважаващ се екшън от трето лице и този ще ви предложи малко разнообразие, сменяйки през ниво персонажа, с който играете. Основното ви оръжие е пистолетът, зареден с неограничени амуниции, който е с доста добра точност, но стреля прекалено бавно. По-нататък ще се екипирате с узита, пушки помпи, различни автоматични карабини (в една от мисиите трябва да свалите руски хеликоптер КА само с АК :)). До тежка артилерия като АТ гранатомети още не съм стигнал.

Ок, да видим сега какво ни обещаха в предварителната си информация за играта дивелъпърите и какво всъщност се е получило. Според тях ни очакват "14 екс-

Bad boys, bad boys.
What you gonna do,
what you gonna do
when they come for you?

плозивни мисии из Маями". Не знам, в този град не съм бил, може и там да се развива играта, може и да няма нищо общо с реалните локации. Виж, за експлозивността правичката са си го казали – почти всичко може да се разруши в комплект с информация за каква сума сте причинили щети (не че има някаква практическа полза). Така широко рекламираната "уникална система от точки за прикритие" представлява едни малки, разноцветни кръгчета тук-там из нивото. Само при тях можете да приклекнете или да се долепите до стената и да си показвате носа, за да пуснете по някой куршум... Тия хора за Lean бутона в куп други шутъри явно не са ли чували. Тъпо. Друга екстра в играта са динамичните диалози между персонажите в зависимост от ситуацията, които са издържани в стила на филма. Евала, ама поне тук добре е поработено, въпреки че към осмия път, когато чувате: "Маркъс, домъкни си черния задник, че ми писна да стрелят по моя!", започва леко да писва.

Черните не могат да скачат

Мисиите са структурирани доста хаотично, а свободата ви е ограничена на макс. С други думи – отивате само там, където ви води сюжетът. Лошите излизат само откъдето им е "казал" сценаристът. Най-силно усетих тези ограничения като осъзнах, че персонажите ви не могат да скачат. Наистина, колкото и чудно да ви се струва, Маркъс и Майк, с изключение на премятанията през рамо, не отделят нозете си от земята. Като прибавим и пълната линейност на ситуациите, в които попадате, доста тъпите противници и постоянното усещане за "дежа ву", картинката се стъжва съвсем.

Но тук идва светлинка в края на тунела. Малката глътка въздух, спасяваща играта от Unplayable лейбъл върху опаковката й. Това са босовете в края на всеки епизод. Доста оригинални са и вдигащи адреналина. Причината е и липсата на сейв, заради която на моменти ще ви избие студена пот на челото. Забавни са и мини задачките, които можете сами да си поставите. Защото колкото по-точно стреляте, вкарвайки хедшоти, толкова по-голям рейтинг получавате. Най-добре е просто с един точен изстрел да избивате оръжията на вразите и да ги арестувате. На края на мисията, в зависимост от това как сте се представили, ще се отключват нови предизвикателства на стрелбището, допълнителна информация за играта, оръжията и персонажите, напъхани в нея.

И в крайна сметка геймката се оказва не чак толкова лоша. Да – успява да ви изнерви, но нещо в нея ви кара да си я поемате като лекарство – по малко всеки ден. Пък и е доста добра тренировка за стрелковите ви умения. Уви, настройки на клавишите не са предвидени. Ако не са ти удобни и си редови юзър, който не знае, че някъде си все трябва да има cfg файлче, откровено духаш супата.

Бой на негри в тъмна нощ

ОК, стигнахме и до графиката. Сигурно сте забелязали ключовата фраза от текста досега – конзолен порт. Но не, това не е оправдание за нискодетайлни персонажи, декор и т.н. Знам, че сме се разглезили от последните няколко поколения графични карти, но вижте само "Defiance" как спира дъха с гледки. И тя е замислена за конзоли, но не й личи, и в това е номерът. Приликата между Уил Смит и дигиталния му еквивалент се изчерпва с негърски цвят на кожата, мустачки и толкоз. Със същия успех може да се каже, че е и Уитни Хюстън, но с къса коса. За кът-сцените мога да кажа само едно нещо: трябваше всички да са с енджина на играта, така поне щяха да си спестят резила... И опа, една звездичка блесва в графа музика – особено ако си падате по черно в стила на Източния бряг. Но едната музика, концерт не прави, хубава игра – още по-малко.

Така че дали да си я взема или не? По принцип в последните редове обикновено се опитвам да дам някакъв що-годе смислен съвет за решаването на този въпрос. Тук е трудно. Ако не си претенциозен, не си играл никакви други шутъри от трето лице досега, кефиш се и на филма, то тогава BB2 определено ще ти допадне. Току-виж ти станала любимата игра. Ако ли пък не и си имаш нещо по-добро за правене, прави си го, не губиш нищо съществено. И на последно място – явно според авторите на играта руснаците се агресивни гейове – само така си обясних наплива от товарищи, чакащи ме из женските тоалетни... Ха, какво съм правил там ли? Ами търсех скрити бонусчета.

Георги Панайотов

Cannora
стил в офис техниката

ДИГИТАЛНИ И АНАЛОГОВИ:

- копирни машини
- принтери
- факс апарати
- многофункционални устройства
- фотоапарати и камери
- мултимедийни прожектори
- консумативи
- безупречен и динамичен сервиз

Ние можем всичко, което може Canon!

София 1000, ул. "6-ти септември" №3, тел: (02) 981 50 29, 981 53 79 e-mail: cannora@mail.bol.bg, www.cannora.bol.bg

RAILROAD PIONEER

Обуздайте "железния кон"!

За хората, прекарващи свободното си време във виртуалните измерения, JoWood е не просто име на геймфирма, която пуска игри на пазара, само за да има с какво да покрие заплатите на служителите си. Компанията винаги има какво да предложи на любителите на приключения и макар да не залага на чисто нови концепции, все ще намери с какво да зарадва феновете. И ето че този месец тя поднесе на почитателите си Railroad Pioneer – непретенциозен икономически симулатор, предназначен както за почитателите на влакчета, така и за тези, които намират трънка в разплитането на икономически кризи.

ИКОНОМИЧЕСКИ СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	JoWood
сайт	http://www.railroad-pioneer.com
хардуер	Pentium III 1.2 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Win XP/2000/ME/98, DirectX 9.0
платформа	PC

В началото на 30-те години на 19-ти век Америка е поела по пътя на своята независимост, подобно на хилядите емигранти, дирещи нов живот на неразработения континент. Това е времето, когато прохожда нова индустрия – железопътният транспорт. Вие решавате, че може да опитате късмета си именно в нея. Благодарение на "железния кон", с помощта на малко капитал и голяма амбиция да свържете бреговете на Атлантика и Пасифика. Да преодолеете предизвикателствата на прерията, за да се разправите с криещите се в нея диви зверове и индиански племена, с жадните за лесна плячка бандити, с безскрупулните конкуренти, способни на изключително гадни номера...

Но нека подплатя с

малко конкретни факти

лирическите си отклонения.

Всяка от десетте мисии или петте кампании започва на някоя самотна гара. Вие разполагате със скромни спестявания в джоба и освен всичко друго, ви чака и предизвикателството, наречено fog of war. Около вас са неизвестните земи. За да прокарате релси и положите траверси, първо трябва да изследвате тези територии. За целта може да ползвате услугите на т.нар. географски екип: картограф, без който е немислимо напредването в непознатото, трапер – да трепе мечките и дивите кучета, човекът с пушката – да бие злонамерени странници, салджия – да води през реките, оценител – да изследва потенциала на новия пазар и т.н. В различните ситуации може да се доверите на хора с общо 13 различни професии.

В началото е важно добре да обмисляте стратегията си като внимателно подбирате членовете на екипа, защото те гълтат пари, с които все още не разполагате. Изпращайки ги по четирите посоки на света, те скоро ще се натъкнат на различни обекти – градове, малки ферми, царевични ниви или мини. Веднъж разкрити, те стават достъпни и вие може да ги включите към своята жп-мрежа. Например, доставяйки жито в даден град, скоро ще се появи мелница, а след нея и завод за тестени изделия. Така ще може да трупате капитал като транспортирате тези продукти на леката промишленост до локациите, с които имате връзка.

Куестовете

които трябва да изпълнявате, касаят последователност от определени събития. Например да спечелите икономически превес за определен период от време в Лексингтън, където местните инженери трябва да конструират вагон за превоз на машини и така да изпълните основната си мисия – транспортиране на готова продукция до Франкфорт. Само че първо ще трябва да стигнете до Лексингтън и да създадете предпоставки за възникването на машиностроителна индустрия. Усилията ви се награждават с медали, когато изпълнявате отделните мисии. Те се оценяват по три показателя: за допълнителни куестове, за време и за трупане на trade points от откриването на нови пазари и изпълняване специалните доставки. Събирайки медали, вие се изкачвате в йерархията, тръгвайки от прост траверсаджия, за да достигнете до върха с коронката на истински жп-магнат.

Така наречената Dynamic Track System ви помага за прокарването на линии. Процесът не изисква особени усилия от ваша страна – стига да имате cash и теренът да го позволява, процедурата е интуитивна и не се занимавате със слагането на семафори и други устройства. Все пак е важно да помислите за това къде влакът ще направи завой и да гледате за най-краткия път от едно място до друго.

Разполагате с

25 хронологично появяващи се локомотива

– от Six-Wheeler, през Mogul, Firelsss, Columbia, Prairie. Респективно действието е поместено в периода от 1830-та до 1872-ра. Към локомотивите може да прикачите 10 различни типа вагони за превоз на 18 вида стоки – хора, дървесина, нефт, машини и и т.н. Влаковете получават бонуси при определени събития – за първа доставка до дадено населено място, при изпълнение на специалните мисии (от рода на транспортиране на специална пощенска пратка от един град до друг за фиксиран период от време), след като са реализирали приходи над 800 хиляди долара и разни подобни. Бонусите се материализират под формата на upgrade – увеличаване на скоростта на придвижване, мощността или разходите за гориво. Ако следите инженерните секции, ще имате достъп до цялостен upgrade за всички представители от даден модел локомотиви.

След поривите на първоначален възторг обаче бях обзет от недоумение и причината за това е интерфейсът на играта. Как и защо геймсредата трябва да е толкова объркана, питам се аз. Къде са бързите клавиши и защо е толкова мудно управлението на влаковите композиции? Когато врагът диша във врата ви и всяка минута е ценна, е нелепо да се мотаете из разни прозорци и менюта. Но явно според авторите това е част от трънката, от реализма и когато се опитвате да бързате, все ще намери някое камъче да преобърне вагона. Разсейваше ме тая непрестанна грижа за поддръжката на вагони и локомотиви, макар и ъпгрейдът на всяка единица да включва и техници, които вършат черната работа.

Иначе графиката си я бива. Симпатичен псевдореализъм, особено от близо. Интригата обаче си остава в борбата с конкуренцията, с това да заслужите монополното положение в даден град, особено ако в него са разположени ключовите звена – инженери и географи. Имате даже опции за

саботажи и подкупи на политици

Но явно колкото е по-заплетено, толкова по-добре, в случай че търсите логически предизвикателства. За моя радост ги няма досадно ненужните статистики. Само ако цифрата в прозорчето с парите падне под 10 бона, не може да предприемате нищо и ето защо е важно да обмисляте действията си предварително. Заеми не може да взимате, но затова пък из прериите може да се натъкнете на торби със злато – захвърлени край трупа на някой съсечен от индианци пътник или оставени от добър човек. Смехотворно е, но има ситуации, в които и всеки цент е ценен. За да запазите присъствие на духа ви помага и непретенциозният кънтри саунд, както и монотонното тракане на колела. Ако пък случайно познавате и други тайкун фенове, може да премерите сили в мултиплейър режим. Но която и от вариантите на игра да изберете, няма да ви се налага да мислите какво ще правите през следващата седмица. Bon voyage!

Васко Чаворски

НЕДЕЛЯ 11:00 ч
КАНАЛ 3

С АЛЕКС И КУНЕВ

ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ, ПРО-ГЕЙМИНГ, НАЙ-НОВОТО ОТ PC и PLAYSTATION ИГРИТЕ

Надали има човек, който да не е чувал за Конан – прочутия варварин, който с помощта на своя меч, мускулесто тяло и силна воля се е борил срещу злото дълги години. Той е един от тези герои, които са толкова популярни, че нищо чудно след години да се превърне в легенда, която да се разказва на малките деца. Живял е във времена, в които смелостта, храбростта и мъжествеността са добродетелите, нужни на всеки войн, за да оцелее. Борил се е срещу злото, което се появявало в различни краища по онова време на обитаваната земята.

Зли магьосници, странни същества и полубожества

не веднъж или дваж са били посичани от безмилостния варварин. Той безброй пъти е спасявал различни селища от злите сили на мрака, влизал е в битки с ужасни същества, за да избави красиви принцеси от злочестата им участ. Това е Конан! Надарен със сила, красота, бърз ум и съобразителност. Войн, непознаващ значението на думи, като страх и предателство.

Затворете очи, включете PC-тата и се потопете в древността с помощта на Конан

CONAN

След книгите, комиксите, разказите, пълнометражните филми и сериалите, които са правени за Конан, е съвсем нормално да излезе и игра. Естествено, в нея ще можете да погледнете през очите на великия боец и да изживеете заедно с него невероятни приключения.

Да се сражавате с всякакви твари и да стъпите на чудновати земи, които по всяка вероятност все още не са помирисвали човешки крак. :) Ще се изправите срещу силите на злото, защитавайки доброто. Но нека кажа няколко думи и за самата геймка.

ACTION ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Cauldron / TDK Mediactive
сайт	http://www.conangame.com/
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
	32 MB GeForce 3, Win 98/ME/2000/XP
платформа	PC, XBox, GameCube, PlayStation2

Добра работа

Най-хубавото е, че хорицата от Cauldron са се постарали да създадат една добра игра. Със сигурност не е една от онези, които след тридесетминутно джиткане ще захвърлим в най-забутаното, прашно и тъмно кътче на стаята си. В приключенията на Конан са включени и някои ролеви елементи, като например качване на бойни нива, събиране на предмети, с които можете се екипирате и т.н. В интерес на истината със самото начало на играта Конан е малко несръчен и се държи така, все едно преди седмица е видял за пръв път през живота си истински стоманен меч. Но няма място за паника. Избивайки гадините по пътя си, ще натрупате точки, с които ще изучите нови бойни умения. За нула време героят ви ще придобие завидни умения в боравенето с хладни оръжия. Ще можете да правите различни комбота и то само чрез двата екшън-бутона. Древният свят, в който ще се мотаете, е осеян от предмети като каски, ботуши, ризници, мечове, брадви, ятагани и др. Също така из странстванията си ще се натъквате и на различни писма от загинали войни, древни свитъци, карти на терените и маса други полезни вам предмети. Измежду тях са и интересни свещени камъни, които ще играят важна роля за напредването ви в играта. С намирането им ще получавате правото да запазвате играта си на избрано от вас място. Ако не успеете да намерите подобен камък, нямате право на сейв. А това, честно казано, е малко неприятно.

Далечната древност

Действието в Conan се развива в древни времена, когато, както знаете, боговете винаги са се бъркали в делата на смъртните. Този път обаче намесата на бог Кром ще е във ваша полза. Той ще е така добър да ви дава втори шанс, след като умрете. Ще ви връща отново на земната повърхност, но само ако се справите с изпитанията, на които ви подложи. Като за начало веднага след смъртта си ще се озовете на място, подобно на Валхала (там отиваха душите на мъртвите войни според скандинавската митология). След това ще се изправи-

те срещу противник, избран за вас лично от боговете. Изтръгнете ли победа – няма проблем, връщате се на земята с пълна кръв, готови за нови подвизи. Но в случай, че загубите, ще потънете завинаги във вечността. Ако започнете да умирате обаче прекалено често, пред вас ще изникне малък проблем. Броят и нивото на противниците, срещу които ще се изправите в отвъдното, расте, а в зависимост от това шансовете ви да се върнете отново на земята намаляват. Много неприятно е, когато умрете по недостоен начин (не в битка, а при падане от високо, при изгаряне или нещо подобна глупост). Тогава директно поемате пътя към безкрайността без да ви се дава какъвто и да е било шанс. Боговете се смиляват само над воините, а в това да те прегази огромен камък или да паднеш от високо няма нищо мъжествено. :)

Малко се разочаровах, когато за пръв път стартирах играта – не тръгна. Оказа се, че минималната конфигурация, която изисква, включва видеокарта – GForce 3. Естествено, това пък беше добра причина за малко ъпгрейдче. :) Както и да е. Като изключим този неприятен факт,

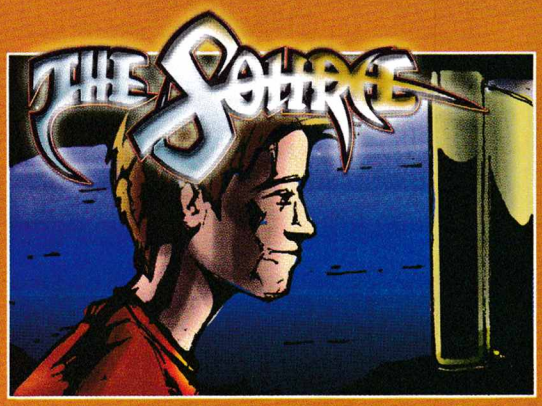
визията на играта е достойна за изискванията

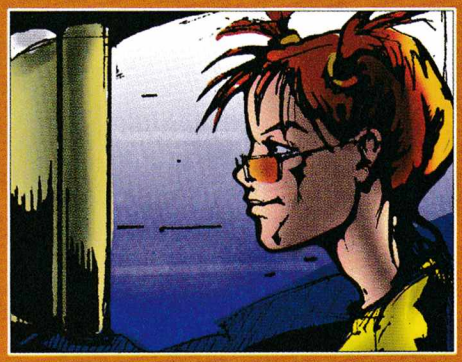
които има. Лицето на Конан не е от най-невероятните, но като цяло изглежда добре. Мускулестото му тяло се изписва от дълбоки рани, когато понесе повечко бой. Така, точно преди да умрете, обикновено сте почти изцяло червени. Новият енджин, създаден специално за тази игра, прави възможно постигането на зрелищни ефекти, свързани с различните местности, които ще посети варварският. Ще се мотаете из призрачни пустини, мразовити и вцепеняващи планини, плаващи в лава пъклени островчета и дори красиви, изпълнени с растения и живот местности.

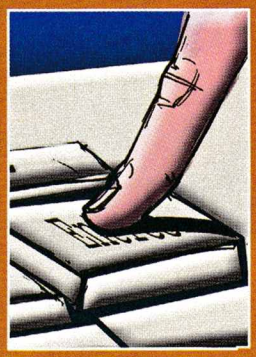
А сега да се пооплача малко. Става въпрос за напълно неадекватното състояние на камерата на моменти. Все едно операторът е твърдо решен да подобри световния рекорд по наливане с твърд алкохол за време без разредител. Просто ужасно! Понякога не можете да разберете какво става, защото за няколко секунди камерата така се обърква, че дори и тя не знае къде се намира. Това се случва най-често около вратите между помещенията или когато се намирате на ръба на пропаст. Също така е малко неприятно това, че героят ви не може да се оглежда нагоре и надолу. Конан има възможност да се върти единствено наляво и надясно. Но е много кофти, че когато например искате да слезете по някоя стълба, не можете да се наведете и да видите какво има долу.

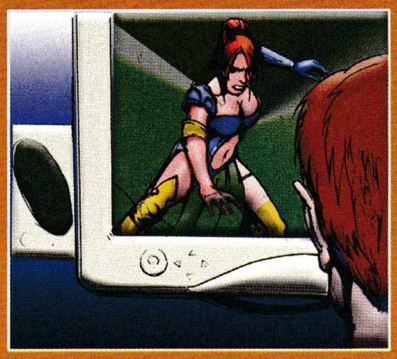
Няма хора, които да не обичат да слушат интересни истории за отминали времена, за красиви принцеси, смели герои, мъдри магьосници и т.н. Тази за Конан Варварина е една от най-добрите. Играта, направена по нея, не е толкова велика като самата история, но е достойна и лично аз ви я препоръчвам.

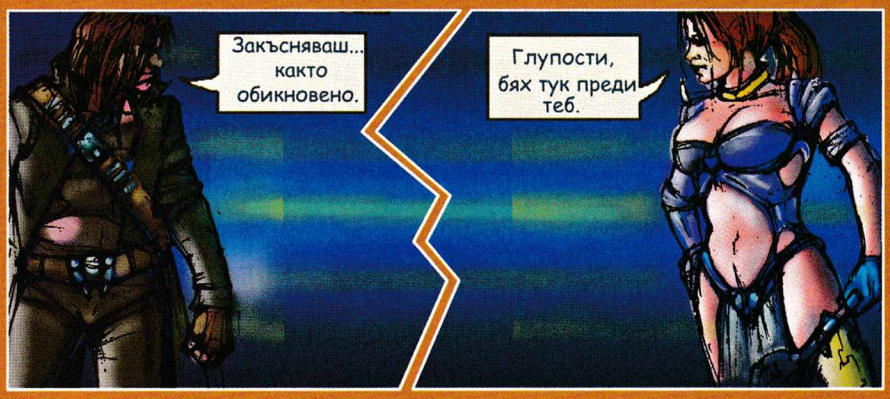
Асен Георгиев











THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.

- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството

- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

Не на насилието... ама не съвсем

Electronic Arts обявиха полуофициално, че работят по игра, базирана на филмовата класика на Франсис Форд Копола - "Кръстника". Необичайното във всичко това е, че доскоро ЕА адски държаха на ненасилствения профил на ключовите си заглавия. Повече от ясно е, че и най-необичайната трактовка на "Кръстника" просто няма как да мине без насилие. Изглежда, че ЕА също са на път да "клекнат" под напора на засилващото се търсене на игри с все по-откровени прояви на насилие. Тъжно :[

Ивелин Г. Иванов

"КРИСТАЛНА" ВЕРСИЯ НА XBOX

Microsoft най-после обявиха датата за премиерата на определено по-добре изглеждащото **Crystal Xbox** издание на своята конзола. "Кристалният" Xbox ще се продава в Европа през март тази година за 199 евро. Новата-стара конзола ще бъде комплектувана с два геймпада в подобаваща окраска. Засега не се очаква **Crystal Xbox** да се появи и в Щатите. Да му мислят американците.

ПАЧ ЕПИДЕМИЯ ЗА PS2

SOCOM II, добила печална популярност с множеството си бъгове, е на път да стане **първата конзолна игра, която ще се сдобие с пач**. Пачът няма да се нуждае от все още неизлезлия на пазара PS2 харддиск, тъй като капацитетът на мемори картата ще е повече от достатъчен за целта. В типичен мегакорпоративен стил Sony Computer Entertainment America продължават да наричат мини програмката "ъпдейт", който бил предназначен да отстрани проблемите, които геймърите можело да са открили евентуално... Бла-бла-бла!

PRO EVOLUTION SOCCER В АТАКА

Konami of Europe и Microsoft обявиха паралелно, че предстои Xbox премиера на **Pro Evolution Soccer**, признат единодушно от специализираната гейм преса за най-добрия футболен симулатор, създаван някога. Новото издание на поредицата се очаква през последната четвърт на 2004-та година. Освен всичко останало Xbox дебютът на **Pro Evolution Soccer** най-вероятно ще демонстрира и **осезаемо по-добра графика**, най-вече заради впечатляващата хардуерна мощ на конзолата на Microsoft.

JAK СЕ ЗАВРЪЩА

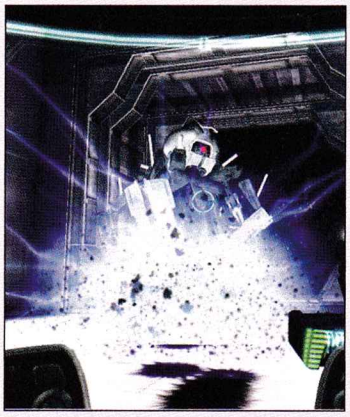
Sony Computer Entertainment America обявиха официално продължението на Jak II, само и единствено за PlayStation2. Новата игра, кръстена засега само **Jak III**, трябва да се появи и – естествено – се разработва от Naughty Dog. Засега, при отсъствието на каквато и да е информация относно геймплея на **новото приключение на Джак и Декстър**, не ни остава нищо друго освен да разгледаме единствените два скрийншота, публикувани до момента.

XB
PS2
GBA
GC

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

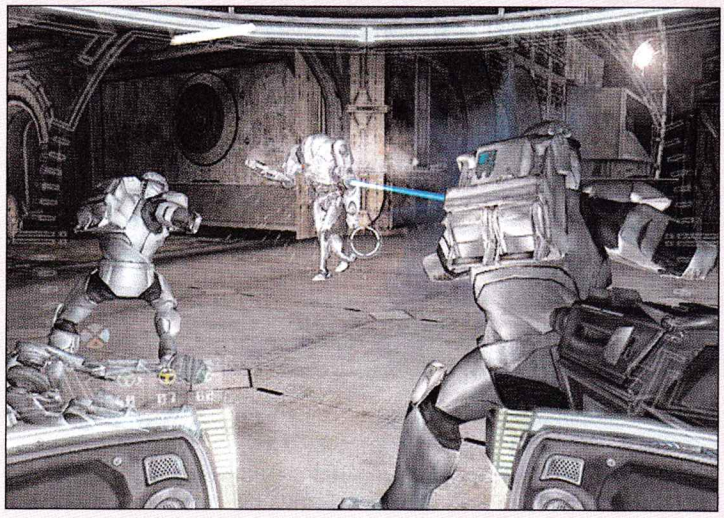
издател: **Lucas Arts** | създател: **Lucas Arts** | жанр: **First Person Shooter** | излиза: **есента на 2004-та**

След не особено вдъхновяващия Dark Forces II за PC Lucas Arts явно са решили да зарежат за известно време изцедената до капка поредица. Поредицата – да, но не и first person shooter жанра. През последната четвърт на тази година трябва да се появи пилотната игра от нова Star Wars "марка" – Republic Commando. Макар жанрът да е все същият Lucas явно са решили да сменят акцента. В прескомюникето на издателя Star Wars Republic Commando е определена "екипно ориентиран екшън". В случая това означава, че играещият ще командва екип от трима командоси, обучени за операции дълбоко в тила на врага. Все още не е ясно нищо по-конкретно за управлението на членовете на екипа, а както чудесно знаем, именно това е камъчето, което обикновено обръща каруцата в този тип игри. Вместо това Lucas са се задоволили с етикета "smart squad system".



Това би могло да значи две неща – а) системата е толкова добра, че авторите ѝ се страхуват тя да не бъде изкопирана от конкуренцията, б) екипът на Lucas все още няма никаква идея как точно да се справи с тази нелека задача. Иначе всичко останало около Republic Commando звучи повече от добре, поне на хартия. Действието, развиващо се в периода между Войната на клонингите и третата част от филмовата сага, е разпръснато из цели седем драстично различаващи се "декора" – от подземните тунели на планетата Джеоносис, през борда на гигантски космически кораб, та чак джунглите и градовете на Кашиик, родната планета на расата на ууки-тата (не сте забравили, че Чубака беше ууки, нали?) Мисиите също ще предложат богат набор от задачи – спасяване на заложници, добиване на информация, саботаж, "отстраняване" на противникови лидери и прочее. Повече от задължителния автентичен Star Wars арсенал също ще е на разположение.

И накрая да не забравя да уточня, че главният герой е на страната на Републиката. Така че – за всички фенове на Империята – sorry, може би следващия път...



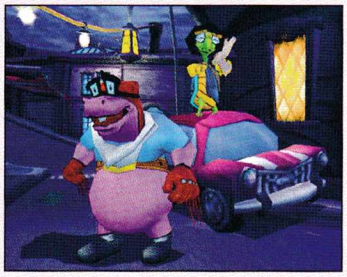
XB
PS2
GBA
GC

SLY 2: BAND OF THIEVES

издател: **Sony** | създател: **Sucker Punch**

жанр: **Jump & Run** | излиза: **септември 2004-та**

Ако дори не сте опитали Sly Cooper, значи в момента в геймърската ви биография зее една огромна дупка. Дори да не сте фенове на jump&run жанра. По всеобщо мнение Sly Cooper and the Thievus Racoonus беше една от най-запомнящите се PS2 игри от излизането на конзолата насам. Логично, след позитивните отзиви и приличните приходи, се задава и втора част на играта. И така – какво старо и какво ново в Sly 2? Като начало, стилът на графиката е запазен непроменен. Почти. По думите на Крис Зимерман, основател и главен програмист на Sucker Punch, в Sly 2 всичко е умножено по две – два пъти по-детайлни модели, два пъти повече персонажи на екрана, два пъти повече анимации и т.н. Нивата също са станали два, че повече пъти по-сложни. Повечето от щастливците, имали шанса да прегледат ранната версия на играта, са единодушни – "злодеите" в Sly 2 са значително по-"интелигентни" от своите предшественици. На ниво геймплей главната новост е една – този път ще можем да играем не само със Слай, но и с хипопотама Мъри (шофьор и здравеняк) и костенурката Бентли (гений и мозък на бандата). Нещо повече – основно задачите в играта ще изискват съвместните усилия и на тримата. Но и това не е всичко. Играещият ще може да избере в произволен момент кой от тримата герои да управлява, като очевидци твърдят, че в същото време управляваните от играта персонажи се държат повече от убедително. Звучи повече от интересно, а?



Други игри от същия автор: Sly Cooper and the Thievus Racoonus (PS2)

VAN HELSING

XB
PS2
GBA
GC

издател: **Vivendi Universal** | създател: **Saffirea**

жанр: **Action** | излиза: **май 2004-та**

Между другото, трейлърът на едноименния филм (който трябва да стартира по кината на 7-ми май тази година) е смъртоносен! Хю Джакмън, познат ви като Улверайн от "X Men", комай пасва перфектно за ролята на Ван Хелсинг, легендарния ловец на чудовища от романа на Брам Стокър – "Дракула". Изглежда този път мистър Хелсинг е подхванал не само Дракула, но и чудовището на д-р Франкенщайн, мистър Хайд, Човека вълк и бог знае какви още изчадия адови, с тайната надежда да направи света "едно по-добро място". Така-а-а. Филмът очевидно ще си струва гледането. Колкото до играта, логично е да се питаме дали не ни очаква поредната боза, носеща името на филмов хит. Риск винаги съществува, но този път като че ли има и надежда. Първият позитивен знак е очевидното (но не и дразнещо) сходство между Van Helsing и Devil May Cry. Играта предлага 100%-ов безспирен екшън с готически привкус и макар да не е точно Данте, Ван Хелсинг също е доста пъргав и сръчен с оръжията. Като споменах оръжия, новата игра ще предложи доста приличен арсенал – в който ще влизат и лъчев пистолет, огромна "пушка за слонове", автоматични арбалети и дори екзотичната за края на 19-ти век картечница. Очевидци твърдят обаче, че други две са основните атракции на Van Helsing. Първата от тях е въжето с кука, което главният герой използва (по особено ефектен начин) за достигане на трудно достъпни места. Втората атракция са финалните техники а ла Mortal Kombat. Като прибавим и повече от приличната графика, ни остава само да стискаме палци.

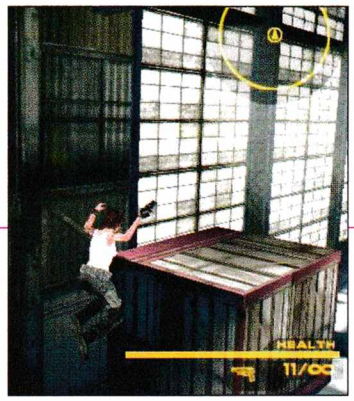
Други игри от същия автор: The Hobbit (PC, PS2, GameCube)

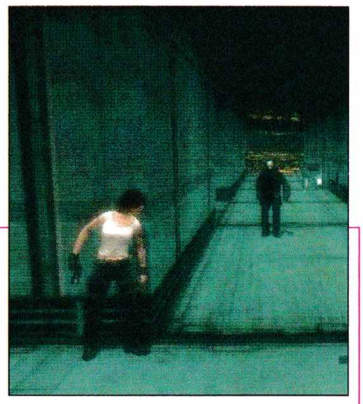
XB
PS2
GBA
GC

HEADHUNTER: REDEMPTION

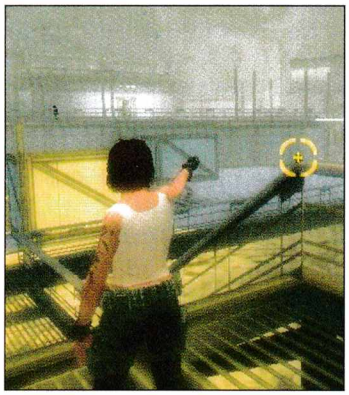
издател: **SEGA Europe** | създател: **Amusement Vision**

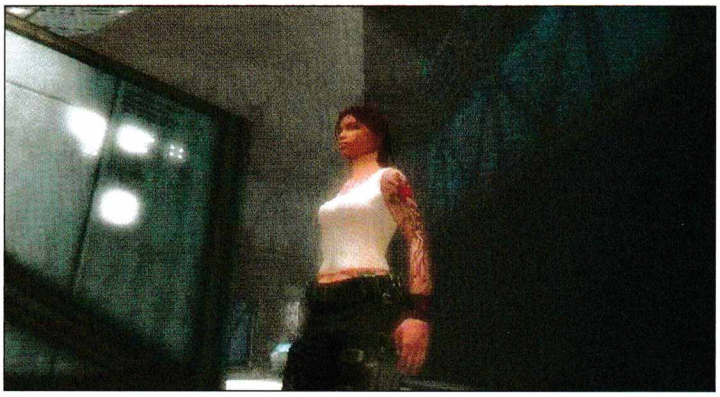
жанр: **Action** | европейска премиера: **30.04.2004**





Първата забележителна новост в Redemption е включването на нов играем персонаж – Лийза Икс, девойка, която явно не си поплюва, когато се наложи да се върши мъжка работа. Подобно на поредицата Resident Evil и тук играещият ще може да избере с кой от двамата герои да изиграе приключението. Освен всичко това ще означава и две сериозно различаващи се истории. Едва ли е нужно да уточнявам, че вторият (т.е. първият) играем персонаж е добрият стар Джак. Независимо с кого играете, двамата герои ще се борят рамо до рамо за правото дело, всеки от тях вършейки това, в което го бива най-много. На Лийза са поверени по-скоро задачите, свързани с проява на интелект и технически познания, а на Джак – логично – раздаването на шамари и ритници плюс стрелбата на поразия. Като споменах стрелба, в Redemption прицелването отново ще бъде полуавтоматизирано, в което принципно няма лошо, стига системата да е добре замислена и прецизно настроена. От някои от скрийншотовете личи, че промъкването също играе ключова роля, макар още да не е ясно колко на фона останлите умения. Играемото ниво, което успях да опитам на миналогодишното E3, изглеждаше ако не умопомрачително, то поне доста впечатляващо, особено на ниво осветление и сенки. Авторите на Redemption са успели да постигнат наистина отличаваща се от всичко останало на пазара визия, което определено не се удава на всеки.





Други игри от същия автор: Headhunter (Dreamcast)

XB
PS2
GBA
GC

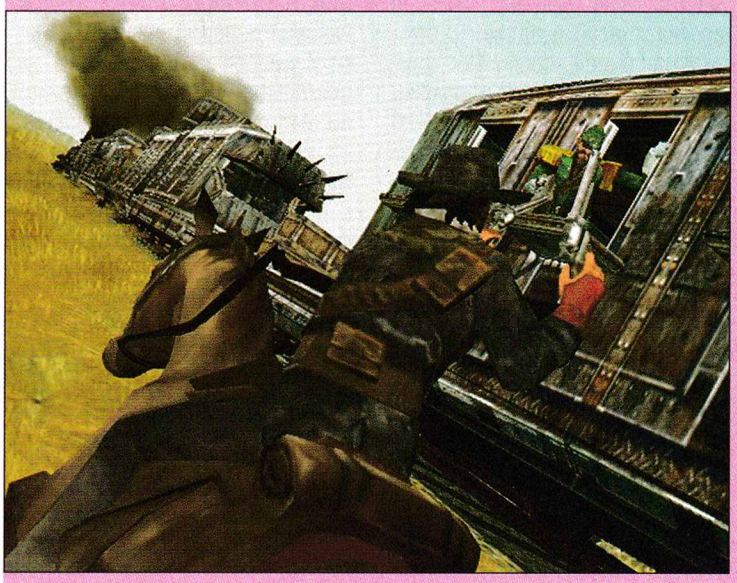
RED DEAD REVOLVER

издател: **Take 2** | създател: **Rockstar San Diego**

жанр: **Action** | европейска премиера: **30.04.2004**

М-да, това е същата игра, която до към края на миналата година щяха да издават Capcom. Междувременно Rockstar Games (подразделение на Take 2) взеха че си купиха Angel Studios – хората, работещи по Red Dead Revolver – и като бонус получиха и правата върху играта. Очевидци твърдят, че разработваната от години Red Dead само е спечелила от това. Най-общо казано става въпрос за аркейд ориентиран екшън с гледна точка от трето лице и действие, развиващо се... в Дивия Запад, разбира се. Главният персонаж, на име Ред, е ловец на глави. Като всеки уважаващ себе си уестърн герой и той има да си връща, тъпкано при това. Ето ви и готова история, открадната сякаш от филм на Серджо Леоне, за който дори не сте чували. Едва ли ще ви учуди и това, че главният герой доста напомня за "ранния" Клинт Ийстууд. Във всичко това, разбира се, няма нищо лошо. Ние всички обичаме уестърни, пък и крайно време беше да се появи подобна игра. Мен лично ме сърбят ръцете за нещо такова още откак Lucas издадоха своя невероятен Outlaws. По всичко личи, че Red Dead Revolver ще е в най-лошия случай една прилична игра.

Сред множеството умения на Ред се откроява умението му да стреля превъзходно, възседнал галопиращ кон, от което геймплеят може само да спечели. Особено интересна за мен е и възможността играещият да "маркира" по няколко от своите противници при стрелба или по няколко части от тялото на един-единствен противник.



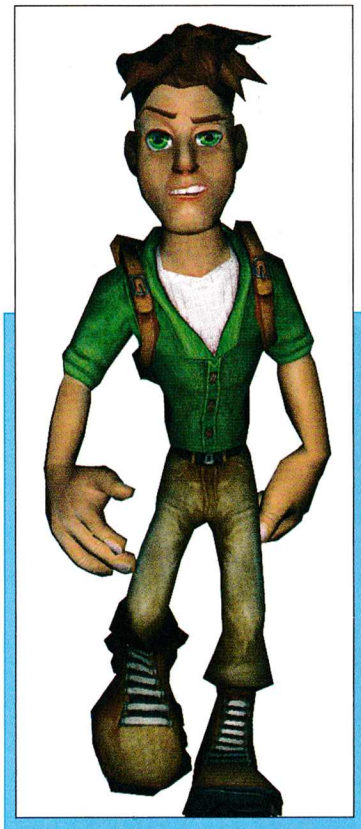
Други игри от същия автор: Midnight Club II, Smuggler's Run 2 (PS2)

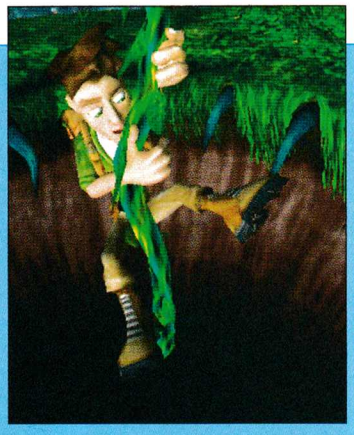
PITFALL: THE LOST EXPEDITION

РЕЙТИНГ 88/100

XB | PS2 | GBA | GC

издател: **Activision** | създател: **Edge of Reality** | жанр: **Jump & Run** | европейска премиера: **20.02.2004**





В ревюто на Sphinx, споменах нещо за "игрите без душа". Винаги съм бил склонен да простя на създателите на игри поскоро техническите недостатъци, отколкото липсата на вдъхновение. Новият Pitfall определено не е най-добре изглеждащият конзолен jump&run. Визията в никакъв случай не е лоша. Напротив! Но това далеч не е графичната класа на Jak II или Ratchet & Clank. За сметка на това Pitfall: The Lost Expedition определено е "игра с душа". За пръв път игра с това заглавие изглежда като нещо повече от поредица от добре замислени нива. Хората от Edge of Reality са се постарали да вдъхват живот и индивидуалност на всеки от героите в приключението и най-вече на самия "Питфол Хари". Същото може да се каже в пълна степен и за света на играта. Макар да е изпипан по законите на жанра, той е пълен с живот и настроение. Авторите на The Lost Expedition са "превели" чудесно класическия двумерен стил на Pitfall на езика на 3D jump&run игрите. Нещо повече – Хари разполага с някои нови умения – двоен скок, атаки с ръце и крака (и дори комбо техники) и умението да се търкаля на кълбо. Няма да се увличам в изброяване в оригиналните (макар и не революционни) идеи в играта, защото списъкът е доста дълъг. Приключвам с уточнението, че Pitfall: The Lost Expedition демонстрира още доста забавно чувство за хумор плюс камера, която можеше да бъде изпипана далеч по-добре.

Други игри от същия автор: The Sims (PS2)

ROGUE OPS

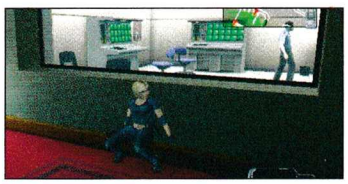
РЕЙТИНГ 65/100

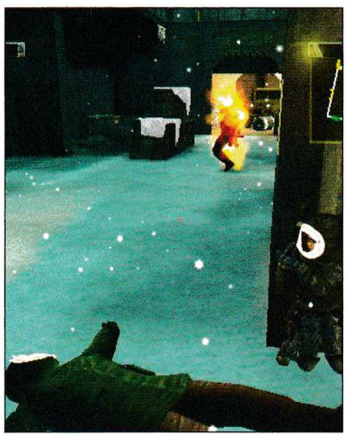
XB | PS2 | GBA | GC

издател: **Capcom** | създател: **Bits Studios**

Жанр: **Action** | европейска премиера: **06.02.2004**

Няма нищо лошо в това да искаш да направиш една добра екшън игра а ла Metal Gear Solid или Splinter Cell. Тънкият момент обаче е защо си се захванал именно с такава игра. Дали защото жанрът ти допада и в него се чувстваш най-уверен като гейм дивелъпър, или просто защото такива игри вървят като топъл хляб. Оттам идва и основният проблем на Rogue Ops – авторите ѝ просто твърде много са искали да направят хит. Не добра игра, а хит. Седнали са тия момчета и момичета, направили са си старателно списък с нещата, които според тях се "харчат" най-много сред феновете на жанра, и после до едно са се опитали да ги набутат в новата си игра. Rogue Ops е бъркана до тавана с безогледно изкопирани, нескопосано изпълнени и до болка познати номера от настоящи и вчерашни хитове. На челото на главната героиня сякаш е изписано с големи букви – "Много, ама много ми се иска да съм хем секси като Лара Крофт, хем печена като Сам Фишър". Лоша работа, защото в действителност Ники Конърс не е нито секси, нито печена. Точно като в предишното си печено-недопечено заглавие Die Hard Vendetta, хората от Bit Studios са решили, че за да удариш джакпота на продажбите, е достатъчно просто силно да го желаеш. Уви, искат и много други работи. Преди всичко оригинално мислене и не на последно място – умения.





Други игри от същия автор: Die Hard Vendetta (PS2, Xbox, GameCube)

XB
PS2
GBA
GC

R-TYPE FINAL

РЕЙТИНГ 80/100

издател: **Metro 3D** | създател: **Irem Software**

жанр: **Shooter** | европейска премиера: **26.03.2004**

2D шуутърите в духа на културата Galaga са единственият жанр, който се запази абсолютно непроменен още от времето на 8-битовите конзоли. Променяше се единствено детайлността на графиката. Но дори в някои от най-новите игри от този тип, с изцяло тримерни модели, авторите запазиха непокътната "страничната" вертикална или хоризонтална гледна точка. Причината за всичко това може да бъде само една – все още има доста хора, които адски си падат по гейминга в неговата най-изчистена форма. Наляво, надясно, нагоре и надолу плюс стрелба на поразия! Всичко това подправено с безчет вражески кораби от всякакъв калибър, ефектни взривове и още по-ефектни финални босове. Е, R-Type Final е точно такава игра! С едно важно уточнение – точно такава игра, но от последно поколение. Новият R-Type е наследил от своите предшественици целия купон на жанра и в същото време това очевидно е заглавие от ерата на 128-битовите конзоли. Или с други думи - идеята е все така изчистена и убийствено прилепчива, но всичко изглежда по-добре от всякога. Нещо повече - авторите на R-Type Final са навлезли в детайли, които аз поне не съм виждал преди в този тип игри. Като прибавим към всичко това и запомнящия се саундтрак (комбинация от рок и класическа музика), R-Type Final е именно играта, от която имате нужда. Най-малкото за да си почините между два свръхзаплетени, свръхпретенциозни "хита".

Други игри от същия автор: Sub Rebellion (PS2)

THE SUFFERING

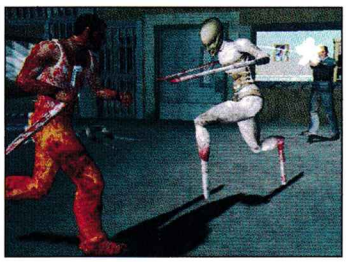
РЕЙТИНГ 85/100

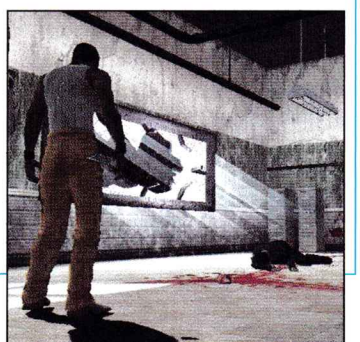
XB
PS2
GBA
GC

издател: **Midway** | създател: **Surreal Software**

жанр: **Action/Horror** | европейска премиера: **14.05.2004**

Признавам, че още от самото начало бях нарочил тази игра за издънка. Затова пък сега ми е двойно по-приятно да обявя, че нещата стоят съвсем иначе. Не че The Suffering е игра без издънки. Качеството на графиката например варира в сериозни граници – от невероятни изпълнения, до откровени провали. Озвучаването (и най вече диалозите) са доста дървени. Анимациите и моделите на моменти също не са на бог знае какво ниво. Но! Обзалагам се, че ще забравите за всичко това след не повече от час игра. В случай че сте забравили, в The Suffering вие играете ролята на Торк, затворник, осъден на смърт заради зверското убийство на собственото си семейство. Не, няма да ви кажа дали наистина го е направил. Не искам да ви развалям удоволствието. Интересното е, че играта наистина предлага не само няколко алтернативни финала (в зависимост от вашите действия в ключови моменти), но дори и алтернативно начало за тези, които успеят да я превъртят веднъж. Действието представлява поредица от промъкване през мрачните коридори на затвора, където на всеки ъгъл дебнат гротескни чудовища и 100%-ов, доста кървав екшън. В The Suffering има две основни гледни точки – от трето и от първо лице, и играещият може да премине от едната в другата в произволен момент. Това е една от много малкото игри, попадали ми напоследък, в които и двете гледни точки работят еднакво добре.





Други игри от същия автор: : Drakan: Order of the Flame (PC)

Console Cheats

ROGUE OPS

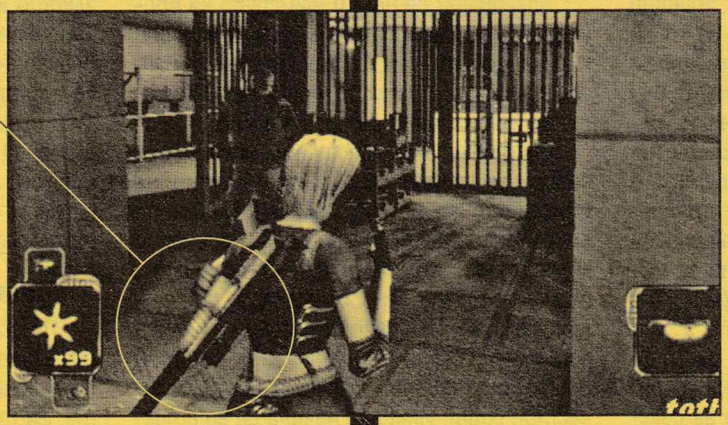
Голяма пушка:
Изберете Старт, за да паузирате играта. Сега натиснете Квадрат (4), Кръг (2). Екранът ще премигне в бяло и ще чуете звук, потвърждаващ правилното въвеждане на кода.

Взривен снайпер:
Изберете Старт, за да паузирате играта. Сега натиснете L2, R2, Дясно (2), Ляво(2), Дясно(2), R2, L2, Квадрат, Кръг. Екранът ще премигне в бяло и ще чуете звук, потвърждаващ правилното въвеждане на кода.

Неограничено количество амуниции:
Изберете Старт, за да паузирате играта. Сега натиснете Квадрат, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Кръг, Ляво, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат. Екранът ще премигне в бяло и ще чуете звук, потвърждаващ правилното въвеждане на кода.

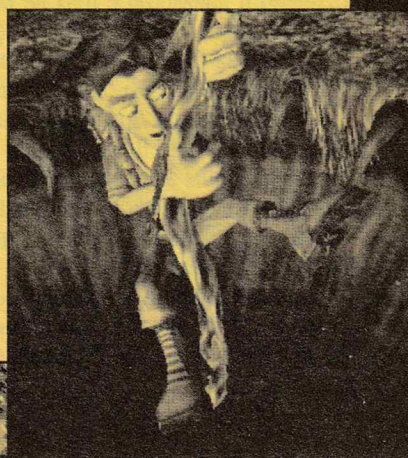
Неограничено здраве:
Изберете Старт, за да паузирате играта. Сега натиснете Ляво, Дясно (2), Ляво (2), Дясно (2), Ляво (2), Дясно (2), Ляво, Квадрат (2). Екранът ще премигне в бяло и ще чуете звук, потвърждаващ правилното въвеждане на кода.

Пропуснете ниво:
Изберете Старт, за да паузирате играта. Сега натиснете L2, Квадрат, L2, Кръг, L2, Ляво, L2, Дясно, L2, R2(2), Квадрат, R2, Кръг, R2, Ляво, R2, Дясно, Квадрат. Екранът ще премигне в бяло и ще чуете звук, потвърждаващ правилното въвеждане на кода.



PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Безкрайно количество храна:
На главния екран задръжте L1 + R1, натиснете Ляво, Квадрат, Кръг, Надолу, Квадрат, X, Квадрат, Кръг.
Отключване на режим хиперкруше:
На главния екран задръжте L1 + R1, натиснете Ляво, Дясно, Кръг, Нагоре, Кръг, Дясно, Ляво.
Игра като Никол:
На главния екран задръжте L1 + R1, натиснете Ляво, Нагоре, Надолу, Нагоре, Кръг, Нагоре, Нагоре.
R- Type Final (PS2):
Неуязвимост:
Изберете "пауза на играта". Задръжте L2 и натиснете Дясно, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Ляво, Дясно, Ляво, L1, Нагоре, Нагоре, Надолу, Надолу, Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, L1.
Неуязвимост (японска версия):
Изберете "пауза на играта". Задръжте L2 и натиснете Дясно, Дясно, Ляво, Дясно, Ляво, Ляво, Дясно, Ляво, R2, Нагоре, Нагоре, Надолу, Надолу, Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, R2.
Максимум мощност на червените оръжия:
Изберете "пауза на играта". Задръжте L2 и натиснете R2, R2, Ляво, Дясно, Нагоре, Надолу, Дясно, Ляво, Нагоре, Надолу, Квадрат.
Максимум мощност на сините оръжия:
Изберете "пауза на играта". Задръжте L2 и натиснете R2, R2, Ляво, Дясно, Нагоре, Надолу, Дясно, Ляво, Нагоре, Надолу, Кръг.
Максимум жълта мощност:
Изберете "пауза на играта". Задръжте L2 и натиснете R2, R2, Ляво, Дясно, Нагоре, Надолу, Дясно, Ляво, Нагоре, Надолу, X.
Отключване на кораба Lady Love:
Въведете 5270 0725 като парола в музея.
Отключване на кораба Strider:
Въведете 2078 0278 като парола в музея.
Отключване на кораба Mr. Heli:
Въведете 1026 2001 като парола в музея.
Отключване на кораба Curtain Call:
Въведете 1009 9201 като парола в музея.
Отключване на кораба Lady Love (японска версия):
Въведете 4170 4170 като парола в музея.
Отключване на кораба Strider (японска версия):
Въведете 5050 1060 като парола в музея.
Отключване на кораба Mr. Heli (японска версия):
Въведете 5959 5959 като парола в музея.
Отключване на кораба Curtain Call (японска версия):
Въведете 9910 0101 като парола в музея.



The Return of the King е доста линейна игра. В нея е почти невъзможно да се залутате и да не можете да намерите правилния път. За сметка на това има доста скрити хитринки и начини, по които можете да се справите с дадена ситуация, които са невидими на пръв поглед. Пък и ако котката ви е изяла ръководството, сигурно се чудите каква по дяволите е разликата между Гимли, Леголас или Гандалф. И как точно се натрупва този експириънс? Как се стига до Perfect режима? Какви умения трябва да закупите за персонажа си? И дали да пазарувате само за него или за цялата група? И т.н и т.н.... На тези въпроси ще се опитам да дам отговор. Както и кратко описание на пътя ви през някои от по-трудните мисии.

Персонажи и експириънс

На първо изиграване The Return of the King е разделена на три части – Пътя на магьосника, на задругата и на хобита. В първата и третата ще се превъплътите по четири нива в Гандалф и Сам, а в пътя на задругата ще изберете един от тримата герои – Арагорн, Гимли или Леголас. Тук изборът за първи герой е доста важен. Той трябва да "преведе" останалите, да натрупа достатъчно опит и с него да превъртите играта. По принцип всеки един от тримата става за тази задача, но това най-лесно се получава с Леголас. От тримата той е с най-бързи удари (разбира се – и най-слаби), но е чудесен за начинаещ играч. Така можете да свикнете със системата за комбота и физиката на играта. Освен това от тримата той има най-много лични ъпгрейди за стрелите си, и в предпоследната мисия е почти невъзможно да се справите с друг персонаж, освен с него.

Параметрите, по които се различават героите, са скорост и сила на ударите, уникални умения и оръжието за далечен бой. Гандалф е най-добрият стрелец след Леголас. Специалното му умение привиква енергийна сфера, нараняваща лошите и предпазваща го от удари. Въпреки че удря сравнително бавно, с жезъла и меча си той нанася почти толкова щети, колкото и Гимли. След закупуването на нужния ъпгрейд може да призове вълна, нанасяща поражения на всички около него.

Хобитите са дребни и адски бързи. Особено в началото с тях не можете да се врежете в тълпата орки и да очаквате, че ще направите нещо кой знае какво. Тактиката, която върши най-добра работа, е да събаряте враговете си и там да ги довършвате. Всеки хобит може да става невидим за известно време, използвайки лотлориенското си наметало. Затова и повечето мисии с тях да са стелт ориентирани.

Тримата воини – Арагорн, Гимли и Леголас – имат еднакво специално умение. За кратко време те "озверяват", стигайки почти мигновено до Perfect режима. Леголас е най-добрият стрелец от всички и с най-бързи удари, Гимли има най-много точки издръжливост и е с най-силните удари, а Арагорн е балансиран със средно добри стрели и щети.

Враговете се делят най-грубо на бронирани и небронирани. Тези с щитове и тежки доспехи първо трябва да бъдат "счупени" с мощен удар, преди да започнете да ги млатите с бързи комбота.

Системата за трупане на експириънс зависи на първо място от нивото на трудност, което сте избрали. На второ място идват специалните ви умения и комботата. Колкото повече се биете, толкова повече се доближавате до "perfect" режима. При него размазвате всички лошковци с един-два удара и в същото време получавате максималното количество опит. Има два начина да го стигнете. Единият е, използвайки специалната способност на героя си. Другият е по конвенционалния способ – с много бой и комбота. Защото специалните ви удари не само нанасят много щети – например един Ork Hewer срещу трима противници едновременно веднага ще ви вкара в Perfect-а. А ако в битка не оставяте противниците си да ви заобиколят и винаги ги манипулирате така, че да ви нападат само в лице, ще можете бързо и лесно да ги отстранявате.

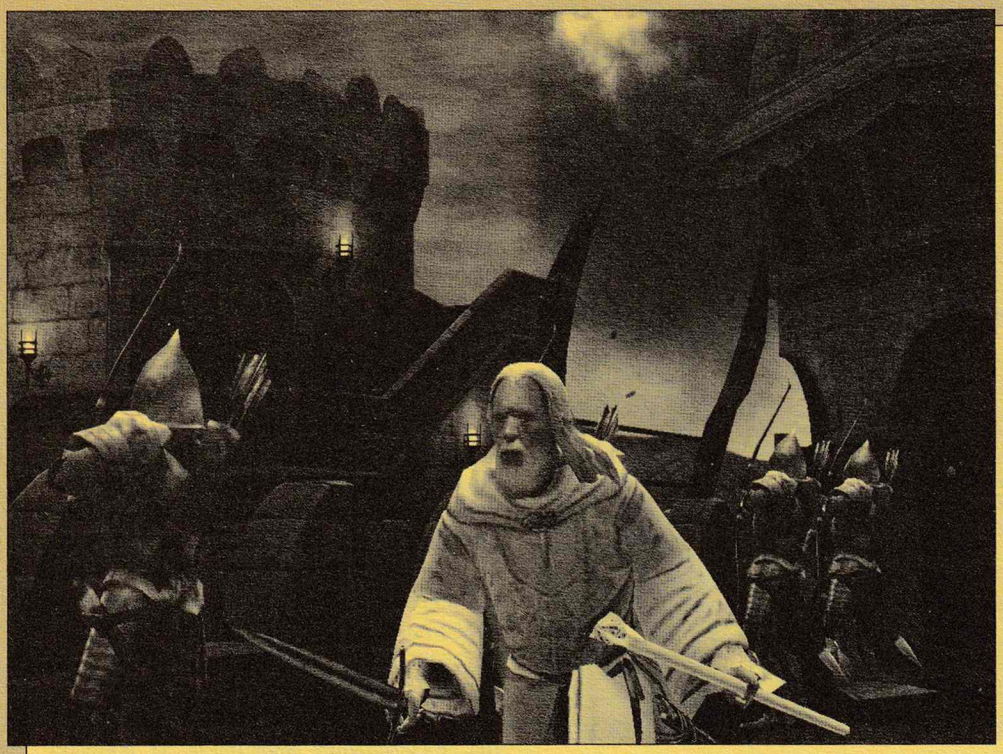
В края на всяко ниво ще можете да употребите спечеления опит, закупувайки умения за героите си. Те се делят на няколко основни типа: бойни комбота, уникални за персонажа ъпгрейди (по-добри стрели, по-добра специална атака, увеличаване на времетраенето на специалните умения и т.н.) и ъпгрейди за цялата задруга. Последните са три пъти по-скъпи, но всеки герой, стигнал до нужното ниво, ще ги получи автоматично, ако са закупени. По време на първото изиграване първо се фокусирайте върху всички подобрения на здравето за цялата група. После се концентрирайте върху специалните умения на героя си – първо стрелите, после специалния удар и накрая специалното му умение. С останалите точки започнете да закупувате комбота за всички, като това можете най-бързо да го направите, превъртайки "Пътя на магьосника" и "Хобита" и преигравайки с различни персонажи нивото South Gate. Веднъж, ако успеете да го минете, после можете да го пробвате с различен персонаж, преди да превъртите играта.

Мисиите: стъпка по стъпка

По-долу съм се спрял на всички задачи от играта. Изключение правят само тези, в които основната ви цел е да оцелеете. За тях единственият съвет е – кликайте с левия бутон като луди и събирайте отварки. Също така съм пропуснал последната мисия – The Crack of Doom, за да оставя поне едно малко предизвикателство пред вас (никой наистина не обича да му разкажат развръзката на филма, нали :))

Escape from Osgiliath

Това е първата ви мисия от пътя на хобита. Ще играете със Сам. Целта ви е да преведете Фродо през битката като през цялото време ви дебне един назгул. Номерът е, че назгулът се появява само на открито пространство – когато сте между покривите. С неговия писък един пръстен в горния десен ъгъл на екрана започва да се пълни. Ако не успеете да скрие Фродо някъде от погледа му, гадинката се спуска и отнася пазителя на пръстена. Това, разбира се, е равносилно на Game Over. За тази цел трябва да търсите прикритие. Има две локации, които са



доста широки и пълни с орки – не можете да избиете всички и да се скриете навреме. Затова изпапквайте орките на порции.

Във втората част на нивото трябва да преминете покрай един много дебел орк в броня и няколко стрелци. Него не можете да победите, затова първо убийте стрелците с ножа си отдалеч, криейки се зад камъните. После се доближете до дебелака. Когато ви погне, ще започне да се бие с вас и Фродо. Станете невидим. Точно зад него е решетката, която трябва да вдигнете. И тъй като лошият е далеч, имате достатъчно време да се справите.

Shelob's Lair

Много разклонения и пътища. Най-лесно можете да се справите с паяците, събаряйки ги с мощен удар на земята и убивайки ги, докато са там. Сам може да закове до три паяка, преди да са се надигнали. Малките черни поленца от шесткраки гадинки се минават като хвърлите факла в тях (задържайки клавиша за взаимодействие и стрелките за посока можете да определите къде точно да запратите факлата). Малкото орки, които са наблизо, можете да преодолеете, ставайки невидим или с бой – решението е ваше.

Самата Корубана не е труден противник. Използвайки постоянно бързи атаки, ще блокирате нейните удари, а редовното привикване на паяци би трябвало да донесе нужното количество колбички, за да преживеете схватката.

Cirith Ungol

Това е последната мисия със Сам. В нея е адски трудно да се сбиете с всички орки едновременно. Затова се огледайте – почти навсякъде има копия и съдове с жарава или разтопено масло, които можете да използвате. Избягвайте схватките и разчитайте на стелта. Друг начин за битка е да изчакате някой орк да събори друг и бързо да притичате до него, за да го убиете. Босът в края на нивото е сравнително лесен, ако знаете къде му е слабото място. Той е силно бронирен и редовно си взема щит – затова не можете да го сбиете с нормалното си оръжие. На две места обаче има стоянки за копия – първото му троши щита, второто го замайва, а третото го наранява.

The Road to Isengard

Доста линейно и telee-ниво. Единствената уловка е, че в края, където Ентът се опитва да събори стената на язовира, трябва да го пазите от постоянно приждащите стрелци от другата страна на реката. Можете и сами да счупите подпората, но изисква прекалено много време и амуниции.

Walls Of Minas Tirith

Това е може би една от най-тарикатските мисии. Ще трябва да се разхождате между стените на града и да блъскате стълбите, по които се изливат орки. За да намалите метърчето, показващо доколко е завладян градът, избивайте всички, прехвърлили се през стените. След един определен момент към стените започват да идват големи кули, ако не ги спрете – GAME OVER. Срещу атакуващите отляво използвайте катапулта (намира се точно между лявата и средната секция на стената), а десните можете да прострелвате сами, отивайки в най-дясната секция на стената, като използвате жезъла си. След като атаката свърши, трябва просто да се спуснете надолу по стената (точно до стълбичките е застанал стрелец, който ви пречи на видимостта) и да приключите нивото..

King Of The Dead

Това е първият бос, с който ще се сблъскате. Тогава героят ви е още слаб, затова минаването му от първия раз е доста сложна задача. Първо го атакувайте, само когато над главата му се появи чертичката с живота му. Винаги, когато се появи от земята, той ви нанася удар, който не можете да блокирате и в същото време е неуязвим. Затова не стойте близо до него. След като поеме определено количество щети, той призовава немъртви. Първите са воини със саби, вторите – стрелци, а третият тип – два воина с щитове и стрелци. Когато това се случи, прикрийте се зад скалата, до която се respawn-ват стрели, за да не сте в обсега им, и стреляйки по щитоносците, ги извиквайте и сразявайте един след друг. Използвайки постоянно бързи удари, ще блокирате щетите на царя. Докато "кръвта" му е още зелен, той ви удря 3 пъти, като стане жълта – 4 и червена – 5. Можете да блокирате само 4 тупаника, затова на петия отскачайте назад. Малко преди да го убиете, босът започва да призовава магията "Winds Of The Mountain". Крийте се зад скалите, за да се предпазите от нея, и докато противникът събира сили за следващата, го обсипвайте със стрели (ъпгрейдът за стрели е задължителен, най-добре използвайте Леголас за тази мисия).

The Southern Gate

Това е първата по-голяма касапница и истински резервоар за опит. Изпълнете задачите (да стреляте с трите катапулта). Убийте трола на вратата, използвайки копие (най-лесния и бърз начин за сразяване на тролове). След това не минавайте през портата, а продължете да се сражавате с орките, докато свършат (да, много са, но не и безкрайни). Не забравяйте да използвате специалното си умение и комбота, за да сте почти винаги в "Perfect" режима. При добро изпълнение преспокойно можете да излезете от мисията на седми левъл. Двете зони, от които се появяват орки, са в левия и десния ъгъл на нивото. След като се качите на кулата, избийте орките на нея, докато се появи слонът. За малко зарежете орките (не забравяйте да се пазите все пак) и свалете гиганта със стрели. След всеки две, изстреляни от вас, сменете позицията си, за да избегнете вражите. След това можете или да се сборите ръчно с орките на входа (дава повече опит) или да им бутнете вряло масло на главите (спестява проблеми, особено ако сте на малко кръв).

Pelennor Fields

Една от най-изнервящите и трудни мисии. Имате три цели. Първата е обикновено меле, втората – да спрете 5 слона, насочили се към Мери и Еовин, трета-

та – да свалите назгула. Теренът на мисията е като хотдог – по средата постоянно се стичат врази, а от двете страни на каньона има катапулти и копия, които можете да използвате (най-малкото като прикритие). Можете да обстрелвате слоновете само оттам, като с малко късмет те ще идват само от една страна.

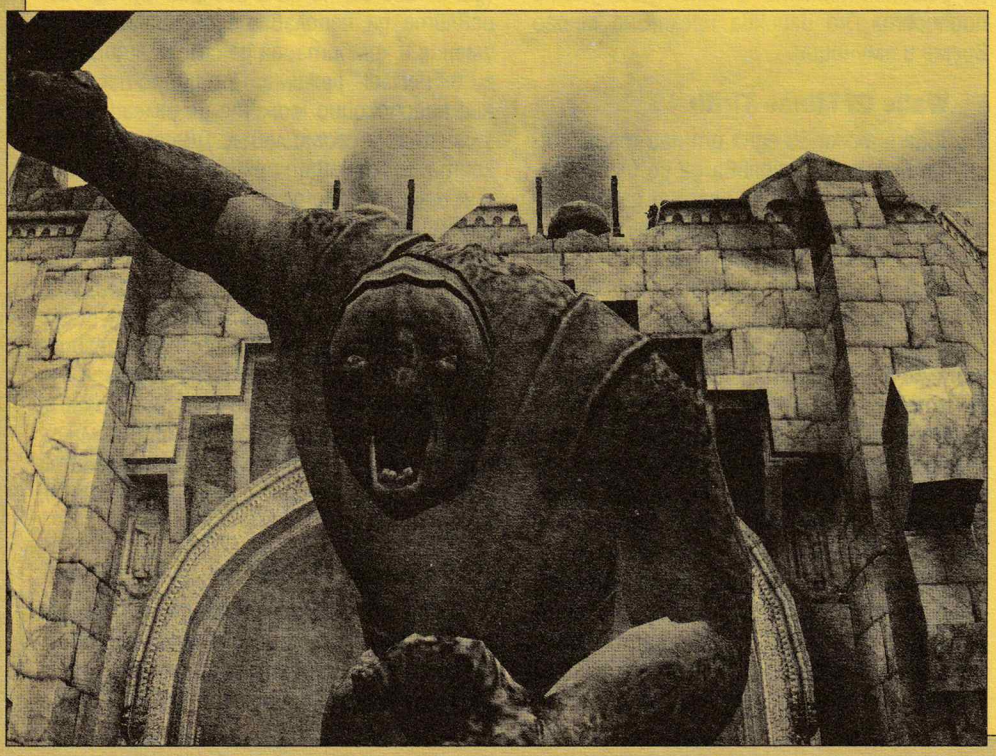
При смяната на страните трябва да пребягате между нахлуващите врази по средата. Не се бийте с тях, дори и да ви подгонят, скоро ще се откажат, а ще ви отнемат ценно време, ако се спрете. След всеки слон ще трябва да пребягате по някой от страничните склонове до Мери, за да стреляте по назгула. Пътьом се опитайте да намалите сблъсъците с врагове на минимум. Мисията се минава най-лесно с Леголас (а според някои, на първо преиграване единствено с него) или Арагорн.

The Black Gate

Предпоследната мисия, в която ще трябва да осигурите достатъчно време на Фродо и Сам, за да унищожат пръстена. Задачата ви е да сразите прииждащите орки и шестте техни капитани, като в същото време се грижите останалите от задругата да оцелеят. Особено трудна мисия поради факта, че имате адски малко пространство за маневри. Първоначално орките идват само от една страна, но после нахлуват отвсякъде. Полошото е, че много от тях са бронирани, а докато им разбивате доспехите, сте силно уязвим. За капак, когато някой от задругата е пред умирачка, трябва да разкъсате обръча от оркска гмеж около самия вас и да нагърчите тези, които са го нападнали. Кръвта на останалите се възстановява като седите известно време до тях. Тъй като е невъзможно постоянно да търчите насам-натам (просто орките ви заливат), използвайте лъка си – с всички ъпгрейди на него би трябвало да изстрелва по две митрилни стрели, минаващи през всичко. Също така има две места, от които можете да разсипвате огън в средата на "арената", както и копия (те са адски полезни за бронираните гадове и капитаните). Използвайте бързи комбота (Ork Hewer-а върши прекрасна работа и тук) и специалното си умение. Номерът е да сте в постоянно движение. Ако застанете прекалено дълго на едно място, повече от един от другарите ви е атакуван и става адски трудно да го спасите.

С това се изчерпва пътят на задругата. Разгледайте каретата за допълнителните бонуси, които се отключват след превъртане на играта. Не съм описвал по-специално комботата, защото можете да ги разгледате по всяко време, натискайки [ESC]. Играта е адски забавна и има огромен потенциал за преиграване, затова забавлявайте се! :)

Георги Панайотов



HINTS

Отключване на нивото Palantir of Saruman:
Превъртете играта, минавайки нивото Crack Of Doom.
Отключване на нивото Palantir of Sauron:
Превъртете играта, минавайки нивото Crack Of Doom с Gandalf, Sam или Gimili, Legolas или Aragorn на десето ниво.
Отключване на Faramir:
Превъртете играта.
Отключване на Merry:
Превъртете играта.
Отключване на Pippen:
Превъртете играта.
Интервю с Andy Serkis:
Превъртете играта.
Интервю с Billy Boyd:
Превъртете играта.
Интервю с David Menham:
Превъртете играта.
Интервю с Dom Monaghan:
Превъртете играта.

CHEATS

Веднага след като превъртите играта, ще можете да отключите някой от следните чийтове. По-рано това е невъзможно.
За да използвате някой от кодовете, стартирайте мисията и натиснете [Esc], след това задръжте [Left Shif + [Left Ctrl] + [Left Alt] и наберете номер с цифрите от кейпада.
Възстановява здравето – 7755
Perfect режим – 5964
Винаги нанася разрушителен удар – 6869
Всички ъпгрейди – 8967
Неограничени амуниции – 7795
Невидимост – 7578
Режим на прицелване – 9587

PC Cheats

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

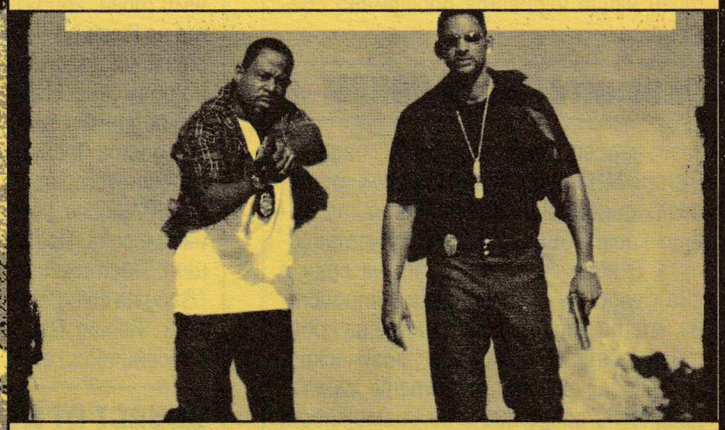
Натиснете `~`, за да включите командната конзола. Наберете следния код:
godall - безсмъртие за всички
god - безсмъртие за играча
godteam - безсмъртие за целия отбор
godterro - безсмъртие за терористите
godhostage 1 - безсмъртие за заложниците
godhostage 2 - изключва безсмъртието за заложниците
disarmbombs - обезврежда всички бомби
ghost - режим на полет
hp <0 или 1> - съживява заложник
deactivateiodevice - деактивира IO-устройства
walk - деактивира режим на полет
fullammo - всички амуниции
sgi - режими на игра
toggleunlimitedpractice - играта никога не свършва
togglehostagethreat - информация за заплахата за заложниците
playerinvisible - играчът е невидим за терористите
killrainbow - убива всички командоси от екипа
neutralizeterro - убива всички терористи
hna - следващо съживяване на заложник
hpa - предишно съживяване на заложник
quit - излизане от играта
demorec - записване на демо
stopdemo - спира записването на демо
killhostage - отстраняване на всички заложници
killthemall - отстраняване на всички NPC-та
killterro - отстраняване на всички терористи
killpawns - отстраняване на всички опоненти
rescutehostage - спасяване на всички заложници
resetthreat - премахва заплаха за заложник
resetmeall - премахва всички чийтове
rendspot - показва местонахождението на терористите на картата
sethpos <0-5> - показва позицията на заложниците
routeall - показва всички маршрути на картата
showfov - показва зоните на видимост
route - показва маршрутите на терористите и заложниците
gundirection – показва посоката на оръжията
callterro - призовава всички терористи
trunaway - терористите бягат
tnothreat - терористите се връщат към нормално състояние
taimedfire - терористите стрелят само по вас
tsprayfire - терористите стрелят като подивели
tsurrender - терористите се предават при визуален контакт
behindview <0 или 1> - гледна точка от трето лице
togglethreatinfo - дава информация за заплахите

BAD BOYS 2

Отключи всичко:
Докато сте превключили на екрана, който се вижда преди главното меню, наберете комбинацията от бутони, която виждате по-долу в показания ред. Ако сте въвели кода успешно, ще чуете изстрел от пушка: Coverpoint (Space), Дясно (D), Дясно (D), Ляво (A), Ляво (A), Смяна на оръжието (Q).

BATTLE MAGES

Натиснете [ENTER], докато играете. Сега въведете кодовете:
EasyWin - Печелите нивото.
ShamefulLoss - Губите нивото.
arisemywarriors - Добавя воини.
iamgreatcornholio - Добавя XP.
gimmegimmegimme - Добавя 1,000 злато.
perfectwarrior - Добавя Воин киборг.



VIETCONG: FIST ALPHA

По време на игра натиснете клавиша [~], за да отключите console-режим. Сега можете да въведете който и да е от публикуваните по-долу кодове:
GIFTFROMPTERODON - Отключва режима, разрешаващ въвеждането на кодове.
CHTHEAL - Възстановява здравето ви.
CHTHEALTEAM - Възстановява здравето на отбора ви.
CHTWEAP # - Получавате оръжие # (0-30).
CHTAMMO - Презареждате амунициите си.
CHTGRENADES - Получавате гранати.
CHTALLQF - Получавате достъп до бързите битки.
CHT3PV - Превключвате на гледна точка от трето лице.
SHOWFPS - Превключвате на гледна точка от първо лице.
SHOWPROF - Показва статистиките.
CHTCANNIBALS - Vietcong-бойците носят маски.
CHTKOSTEJ - Враговете не могат да ви наранят.

TWO THRONES

Стартирайте играта, както винаги. Натиснете клавиша TAB, за да превключите в console-режим. Сега можете да въведете следните кодове:
stefanrehn - Задейства God Mode.
utopia - Задейства „поражение на всички бунтовници".
svensk - Задейства „няма да бъде обявена война".
richardnice - Получавате 1000 победни точки.
richardbad - Губите 1000 победни точки.
manunited - Получавате 50 000 долара.
aik - Губите 50 000 долара.
dimmuborgir - Задейства Мъглата на войната.

MIXED NEWS

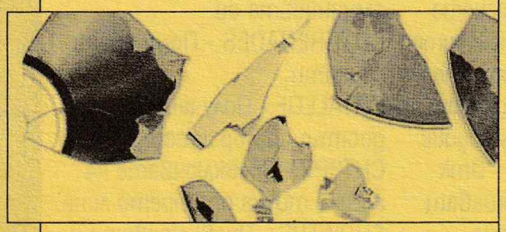
DANGER!

По-умни червеи

Прикачени файлове с пароли са последният писък на модата у компютърните вируси. Хитрите червеи и вируси вече са еволюирали до там, че тези, които ги пишат, успяват да преодолеят защитите на повечето филтри против спам. Това става благодарение на факта, че повечето филтриращи алгоритми пропускат прикачени файлове с пароли. Така и този, който получава пощата, се чувства по-сигурен, а през това време червеите се активират. Друг тънък момент при защитените атачмънти е този, че антивирусните програми пропускат да проверят защитени с парола файлове. По този начин червеите определено еволюират.

Опасните бързи CDROM-и

Този месец електронното издание ExtremeMHz публикува обширен материал, съобщаващ за опасностите, които крият бързите CDROM устройства. В него се споменават не един и два случая на експлодирали устройства, които дори нанасят щети на собствениците. Понякога и физически... Затова се пазете, работете само с предпазни средства и по възможност не си купувайте екстремно-бърз CDROM.



Pop-Up-ите умират. Да живее...?

Pop-up рекламите са едно от най-дразнещите неща по мрежата. За радост, те изглежда са на път да бъдат преборени от множеството фирми, създаващи pop-up блокери и тем подобни. За съжаление обаче това не означава, че кошмарът ще приключи. Бъдещето на този вид некоректна реклама е голямо. Тепърва ще се появяват еволюирали рекламни послания, преследващи ни под път и над път. За щастие Интернет анализаторите подсказват, че Microsoft ще включат филтър, блокиращ pop-up-ите в новата версия на Internet Explorer, което засега ще ни спаси от тази заплаха, а от следващите...?

FRESH NEWS

Български JAVA игри

Garga Games са един от първите сериозни разработчици на мобилни игри в България. Те са създателите на първите две български игри за мобилни телефони: Sheep Tycoon и Komsomol: Red Submarine – предизвикателство за всички любители на игрите и мобилните забавления. Komsomol: Red Submarine е аркадна игра. Играчът може да се потопи в дълбините на подводния свят и смело да се бие срещу злите извънземни, за да спаси света от извънземната тирания. През това време се наслаждава на добрата графика и визуални ефекти.

Sheep Tycoon е тактическа игра срещу силен противник - вашият телефон и приятна cartoon-визия. Играта се играе върху платформа, като с "ограда" се заграждат овчици. След като овчицата е заградена, тя се боядисва в цвета на играча, сложил последната ограда и той печели точка. След поставянето на последната ограда печели този, който е направил най-много точки. Игрите могат да се намерят в сайта на Fresh.bg (http:// www.fresh.bg), скоро и при техните партньори. Цена на една игра е 2 лв. и може да се поръча чрез SMS (от двата мобилни оператора) или телефонно обаждане. Изтеглят се чрез wap и се инсталират на всеки мобилен телефон, който поддържа java.

От доста време името на Garga games е известно в световната PocketPC и CASIO гейминдустрия. В техния каталог в момента има 9 продукта за платформите WAP, CASIO, Mobile Java (J2ME), WinCE / PocketPC, които се продават в цяла Европа, Северна Америка, Япония и Великобритания, а се разпространяват и глобално чрез Интернет. Постижение на Garga games за 2003 г. е спеченото първо място на играта "Gangsta Race" за PocketPC в престижния конкурс "Best Software Awards" в категорията "Racing Games", организиран всяка година от американското специализирано списание Pocket PC Magazine.

Новост от fresh.bg

Мобипикс е разработена от МТелеком. Тя дава възможност да изтегляш свои снимки на мобилния телефон през wap. Услугата работи просто, като избирате снимката, която искате да имате на телефона си, посочвате марка и модел на апарата и чрез помощта на мишката придвижвате щрихите в картинката, за да изберете частта от снимката, която желаете. Има опция за уголемяване и намаляване на мащаба на основната снимка. Услугата е перфектна ако желаете да изтеглите само дадена част от снимката на телефона си (да акцентирате върху определена част). Софтуерът сам определя размерите на снимката по зададения модел и марка телефон, оптимизира я и я конвертира в размери и формат в съответствие с зададения телефон. След като приключите с обработка на снимката, системата ви дава код, който изпращате на 1200 за абонати на МТел и 2345 за абонати на ГлоБул. Цената на услугата е 2 лв. без ДДС. Връща ви се wap адрес, с който, зареждайки в телефона си, изтегляте снимката, която може да използвате за wallpaper на телефона си и за изпращане на приятели чрез MMS.

BG@CEBIT

Daisy на CeBit

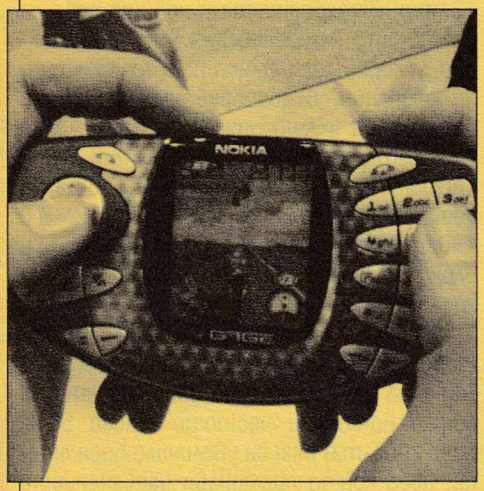
За четвърта поредна година Daisy Multimedia ще участва в най-голямото световно изложение за високи технологии - CeBIT в Ханновер, Германия. Там ще бъдат представени пет нови устройства от гамата продукти на българската компания за цифрови мултимедийни продукти. Те включват три цифрови мултимедийни фотоапарата и два MP3 плейъра. Едно от интересните нови устройства е "GemPix DM 425 Zoom". Това е 6-в-1 цифров мултимедиен фотоапарат, комбиниращ в себе си видеокамера, уебкамера, MP3 плейър, диктофон и SD/MMC четец. Базиран е на 4,13 Mpix Sensor, 3x Optical и 4x Digital Zoom, както и вградено Bluetooth устройство, съвместимо с GPS Bluetooth модули. Благодарение на тази функция фотоапаратът може да изпраща снимки по e-mail като приложен файл /attachment/ или снимки до GSM в MMS формат.

Ало, камера, моля!

SonyEricsson пусна първия телефон на европейския пазар, който има камера с разделителна способност от мегапиксел! Моделът му е S700 и вграденият в него фотоапарат може да снима с титаничната резолюция 1.3 мегапиксела или 1280 x 960. Машинката има и 8x зуум и TFT дисплей с 262K цвята.

Ще има N-Gage 2

Nokia официално вече работят над N-Gage 2, който ще запази добрите страни на стария модел и ще подобри всички грешки. Тази информация разпространи Джон Ромеро, който обяви, че вече пише версии на Doom и Quake за новата джаджа. Те ще излязат под шапката на новосформираната му компания Monkeystone Games.

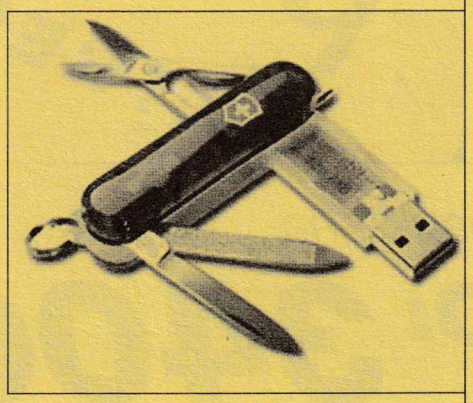


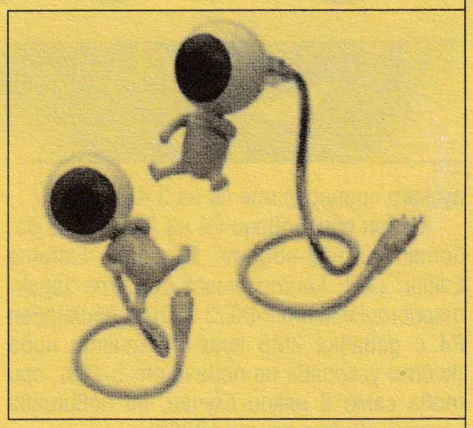
USB лудории

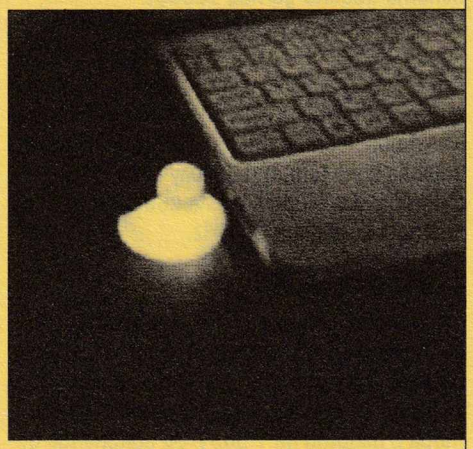
Victorinox и Swissbit са подготвили за закоравелите маниаци швейцарско ножче с вградена USB памет. То ще бъде показано на CeBit и ще се продава в два варианта с 64 или 128MB флаш-памет.

Друга USB глезотия, появила се този месец, е специалният ароматизатор за въздух, който черпи електроенергия, не откъде да е, а от вашия USB порт. Той струва само 29.99$ и се разпространява от www. g4gadget.com. Внимание заслужава и светещият патоК, който същевременно е и записващо устройство с 16 Mb памет. То също се захранва през USB и в Япония се радва на небивал успех. Цената му е 49$.

Маниаците от Страната на изгряващото слънце ще могат да се нарадват и на още една джаджа. Това е специалната камера с вид на малко бебе, с огромно око, вместо глава. Зъркелът всъщност е малък обектив, част от цялата извратена USB уебкамера. Тя се продава от Gizmodo и струва 4,980 йени.



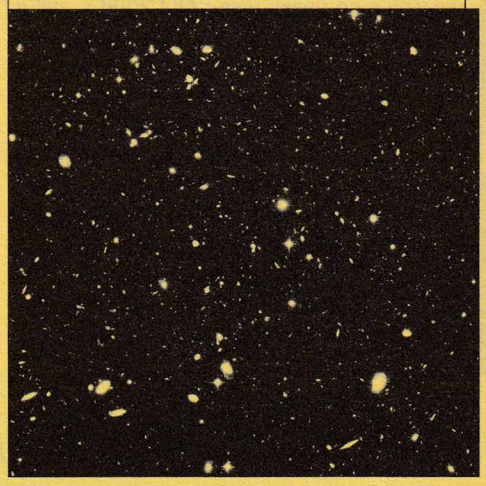




THE UNIVERSE

Най-дълбоката снимка

Американски астрономи успяха да направят най-дълбоката снимка, правена някога от човек. На нея се виждат около 10000 галактики, част от които са първите образувани от Големия взрив преди повече от 13 милиарда години. На снимката, направена чрез телескопа Хъбъл, се виждат най-старите части на вселената, които са наречени Dark Age, защото тогава в космоса не е имало много светлина.

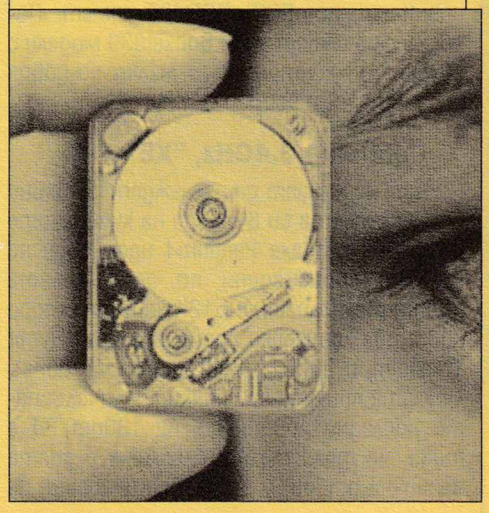


ДИСК ДЖУДЖЕ - В ГИНЕС!

Японската корпорация Toshiba обяви на 16 март, че нейният твърд диск с размери 21.3 на 24 на 3.3 милиметра е влязъл в книгата на Гинес в категорията "Най-малките в света".

Дискът е в продажба от декември миналата година и се предлага с капацитети от два до четири гигабайта, което са два-три часа high quality видео или стотина часа MP3-ки. Скоростта на въртене на дребосъка е 3600 оборота, захранването му е 3.3 волта и работи в температурния диапазон от 0 до 65 градуса по Целзий.

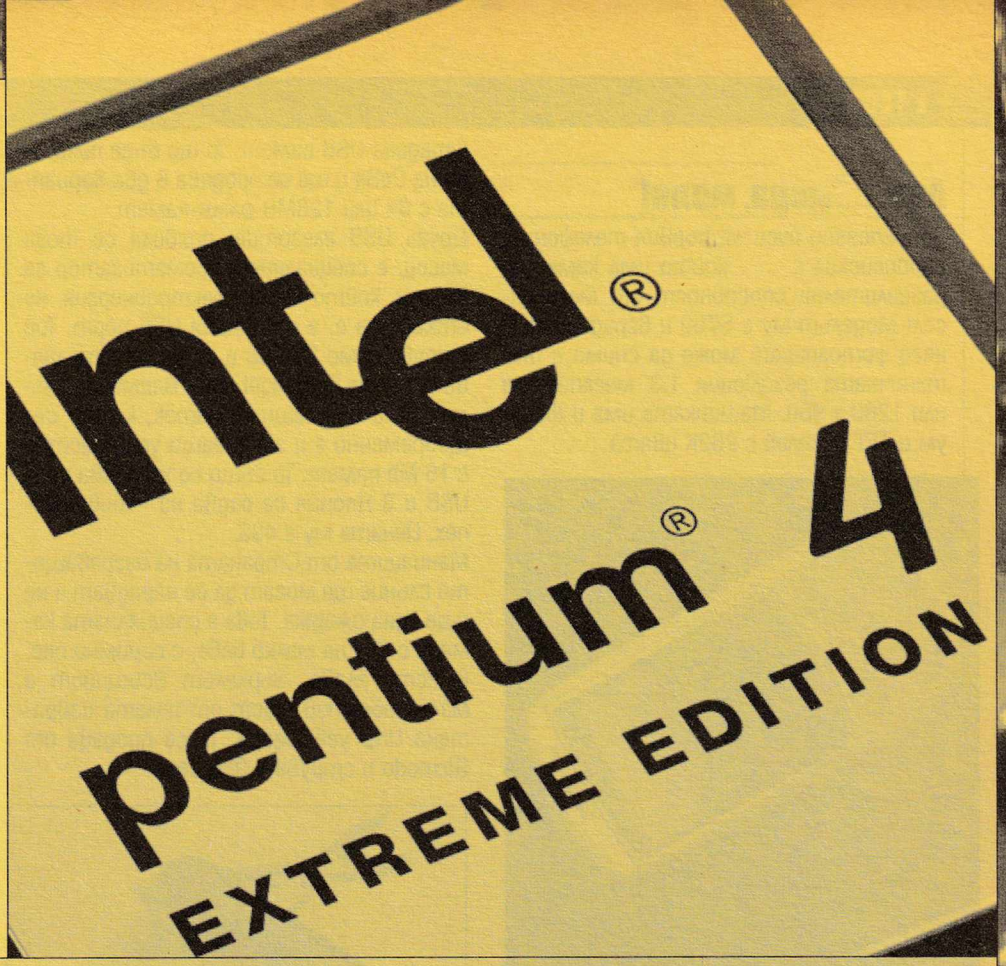
Не се споменава само за какво този диск е разработен. Може би за GSM? ;]



В началото на годината AMD пуснаха в продажба поредния Athlon64, а Intel малко по-късно отговориха на предизвикателството с няколко Pentium4 процесора, някои работещи на 3.4GHz, включително и такъв с ново ядро (кодово име „Prescott").

Athlon64 3400+

Най-новият Athlon64 се различава от предишния 3200+ единствено по тактовата си честота (2.2GHz вместо 2GHz). Кешът от второ ниво на двата най-бързи модела е 1MB. За крайните потребители много по-съществена е появата на Athlon64 процесори с ПО-МАЛКИ моделни номера и по-ниски цени: A64 3000+, работещ на 2GHz (колкото 3200+), но с 512K кеш от второ ниво. Оказва се, че тактовата честота в случая е от по-голямо значение от кеша и съответно доста по-евтиният 3000+ има почти същата производителност като 3200+. Още по-атрактивен (т.е. под 200$ и въпреки това предостатъчна за почти всички приложения и игри производителност) е A64 2800+, който работи на 1.8GHz и има 512K кеш от второ ниво.



Още една малка крачка на Intel и AMD: 3400 MHz

Твърде вероятна изглежда появата на 3200+ модел с 512K кеш и 2.2GHz тактова честота, който може да е хем по-евтин, хем по-бърз от сегашните 3200+. Има слухове и за 3100+ модел, работещ на 1.8GHz с 1MB кеш, но шансовете да се появи такъв процесор са по-скоро малки (а той почти винаги ще е по-бавен от 3000+).

Всички тези Athlon64 процесори работят със Socket754 дъна имат едноканален контролер за обикновена (unregistered, unbuffered, non-ECC) DDR400 памет. По-късно се очакват нови Socket939 модели с двуканален контролер (и малко по-добра производителност).

Pentium4 3.4GHz, "XE"

Intel не желаят да изглеждат по-бавни от конкурента си в очите на купувачите и затова пуснаха Pentium4 процесори на 3.4GHz (произведени по досегашната 130nm технология, с 512K кеш от второ ниво, два логически процесора чрез Hyper Threading и 200MHz/800 системна шина). Другата причина за донякъде неочакваното последно повишение на 130nm P4 е това, че тази технология вече е доста изпипана от Intel и те "просто могат" да пускат процесорите си на 3.4GHz.

Освен обикновени P4 на 3.4GHz ще работят и най-новите Pentium4 Extreme Edition (XE), които имат същите характеристики като P4XE/3.2GHz – обикновен P4 с добавка 2MB кеш от трето ниво (който ускорява не повече от 5-10%, при това само в някои случаи, но повишава цената двойно до над 1000$).

Последната модификация на 130nm P4 ядрото е XeonMP (до четири процесора на една шина) модел с 4MB кеш от трето ниво, 100MHz/400 системна шина и 3GHz тактова честота. Xeon (DP, до два процесора на една шина) пък получи 2MB кеш от трето ниво – при модела със 133MHz/533 системна шина и 3.2GHz.

Pentium4 "E"

Дългоочакваните P4 процесори, произведени по 90nm технология, най-накрая видяха бял свят. Ядрото е с площ 112mm², съдържа 125 милиона транзистора и работи на 1.385V. За сравнение досегашните 130nm P4 работят на 1.5V и побират 55 милиона транзистора в 131mm². Подобренията в новото ядро са доста – 13 допълнителни SSE3 инструкции, ускоряващи работата с аритметични операции, видеообработка, графични приложения и многонишкови приложения („съзнателно" възползващи се от Hyper Threading); увеличен кеш (16KB ниво 1 за данни, 1MB ниво 2 вместо 12KB и 512KB в 130nm P4); подобрена работа на буфери и блока за предварително разклонение на кода и др.

За съжаление положението не е толкова розово, колкото изглежда на пръв поглед – за да е възможно достигането на много по-големи честоти (близо 5GHz през 2005-та) Intel са увеличили броя етапи, през които преминава изпълнението на всяка инструкция (от 20, които и без това бяха доста, на 31) – по този начин на всеки такт процесорът „свършва по-малко работа" и ако не бяха другите подобрения, старите P4 щяха да са с около 50% по-бързи от новите при една и съща тактова честота. Освен увеличения

брой етапи недостатък на 90nm ядрата е и намаленото бързодействие на кеш паметта – тя е по-голяма, но реагира по-бавно на заявките.

Похвално за Intel е това, че са успели да неутрализират влиянието на тези нежелани ефекти чрез въведените подобрения: производителността (която ще се подобри още малко след въвеждането на SSE3 в софтуера). Все пак обаче в повечето случаи 90nm "Prescott" е около 10% по-бавен от 130nm P4 (и още по-бавен от Athlon64) и затова е по-добре новият модел да се избягва. От гледна точка на производителността покупката на 90nm P4 се оправдава ако работи над 3.6GHz (3.4GHz ще е максимумът за 130nm P4). Въпреки това Intel ще наложат 90nm P4 и при по-ниските честоти (включително със Celeron вариант), защото новите ядра са по-евтини за производство (т.е. по-изгодни за Intel, тъй като цената, която купувачът плаща за крайния процесор, е еднаква независимо дали 90nm или 130nm).

P4/90nm засега се предлага в няколко варианта: 3.4GHz (все още не е широко достъпен), 3.2GHz, 3GHz, 2.8GHz с 1MB кеш от второ ниво, HyperThreading и 200 MHz/800 шина; 2.8GHz, 2.4GHz с 1MB кеш, но без HyperThreading и с по-бавна 133 MHz/533 шина. Отколешна традиция (макар и понякога нарушавана) на Intel е в официалните имена на процесорите да се добавят букви преди „Ghz/MHZ", когато на една и съща тактова честота и с едно и също име има няколко различни процесора. В случая P4 3.4E GHz означава 90nm, а P4 3.4 GHz – 130nm, 2.8E GHz – 90nm, 2.8 GHz – 130nm, 2.8A GHz – 90nm с по-бавна шина и без HyperThreading.

Заедно с новите процесори започнаха да се разпространяват информации и за някои други подобрения и технологии, очаквани в бъдеще:

Intel ICH6

Южният мост на Intel, който се предвижда заедно с нови чипсети през пролетта, ще поддържа общо 4 Serial ATA/150 порта (ICH5: само два), 1 Ultra ATA/100 канал (ICH5: два), 7+1 канален 24bit/192kHz звук, 1GB/s връзка със северния мост (което не е много, но е значително подобрение спрямо абсолютно недостатъчните 266MB/s на ICH5. Само двата му SATA и RAID порта могат да заемат повече от това – 300 MB/s!) и PCI Express x1 слотове (засега се предполага, че 4 броя, но това е несъществено – и два са напълно достатъчни – в днешно време много рядко се използват повече от две PCI платки за разширение). Не се поддържа Gigabit Ethernet, а само 10/100Mbps. Освен базовия ICH6 модел ще има и три други модификации: ICH6R със софтуерна поддръжка на RAID нива 0, 1, 0+1, JBOD; ICH6W с вграден MAC контролер за безжични мрежи WirelessLAN 802.11b, а може би също и 802.11g/802.11a; ICH6RW – най-пълната модификация – и с RAID, и с WLAN.

За сравнение със SiS965 няма WLAN и 24bit/192kHz звук, но има Gigabit Ethernet и много по-ниска цена.

ULi M1689, M1685

За Athlon64 ULi (отделът за PC чипсети на ALi. Старото име се запазва само за P4 моделите, защото ALi е притежател на лицензното споразумение с Intel, което явно не може да се прехвърля на трети лица) представиха нов едночипов модел – M1689, който комбинира в едно северен и южен мост (като SiS730, nForce3 и др.). Той поддържа AGP8x порт, до 7 PCI master слота/устройства, USB2.0, два UltraATA/133 канала, два SerialATA/150 порта, 10/100Mbps Ethernet мрежов контролер, 5+1 канален звук, v.92 AMR/ACR модем, LPC шина с поддръжка на BIOS чип, SuperI/O чип (за Floppy, COM, LPT, PS/2 и други остарели интерфейси) и TPM (Trusted Platform Module for Safer Computing – най-вероятно генератор на случайни числа или уникален идентификатор). Южният мост M1563, който се включваше към предишния M1687, имаше по-малко функции, но поддържаше няколко вида Flash карти и някои от остарелите SuperI/O интерфейси. M1689 е с вграден южен мост, но за каквито и да е Flash карти трябва да се използва допълнителен контролер (LPC или PCI). Hyper Transport връзката между M1689 и Athlon64 процесора е 16bit/1600 (3.2GB/s) в посока към M1689 и 8bit/1600 (1.6GB/s) в посока към A64, т.е. общият пропускателен капацитет е 4.8GB/s (за сравнение: VIA K8T800/K8M800, SiS755/SiS760, ALi M1687 предлагат максималната поддържана от A64 скорост – 6.4GB/s, а nF3 150/Pro/Go – 3.6GB/s).

ULi/ALi отново са една крачка назад спрямо останалите – нямат RAID дори при SATA портовете (но това може да се оправи и чрез нови версии на BIOS-ите и драйверите), нямат 7+1 канален звук, нямат Gigabit Ethernet, нямат PCI Express портове. Следователно могат да се надяват на продажби само в ниските пазарни сегменти, дори производителността на чипсета да е много добра (а се очаква да е такава, защото от сегашните A64 чипсети единствено предшественикът им M1687 може що-годе успешно да се конкурира със SiS755, а M1689 е и едночипов, което ускорява трансферите на данни).

Стоян Спахиев

Възможности и поддържани инструкции

Процесор	x86-32 (80386+)	x87 (80387+)	MMX	MMX+ (Cyrix)	3DNow!	SSE	3DNow!+	SSE2	Hyper Threading	SSE3	AMD64 (x86-64)
Celeron	да	да	да	не	не	да	не	да	не	не	не
Duron	да	да	да	не	да	да	да	не	не	не	не
AthlonXP	да	да	да	не	да	да	да	не	не	не	не
Pentium4 / P4XE	да	да	да	не	не	да	не	да	да	не	не
Pentium4 A	да	да	да	не	не	да	не	да	не	да	не
Pentium4 E	да	да	да	не	не	да	не	да	да	да	не
Athlon64	да	да	да	да	да	да	да	да	не	не	да

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

Процесор	GHz	Ядро	Системна шина		Използваем кеш	RAM памет, синхронно**		I/O, GB/s	Цена, $***
			MHz	GB/s*		Тип	GB/s		
Pentium4 "A"	2.4GHz	90nm	533	4.2	12Kиор+1M	PC2100	4.2	1	150$
Pentium4*****	2.4GHz	130nm	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	190$
Celeron	2.8GHz	130nm	400	3.2	12Kиор+128K	PC1600	3.2	1	130$
Pentium4 "A"	2.8GHz	90nm	533	4.2	12Kиор+1M	PC2100	4.2	1	175$
Pentium4 "E"	2.8GHz	90nm	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	210$
Pentium4*****	2.8GHz	130nm	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	200$
Pentium4 "E"	3GHz	90nm	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	260$
Pentium4*****	3GHz	130nm	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	230$
Pentium4 "E"	3.2GHz	90nm	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	295$
Pentium4	3.2GHz	130nm	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	295$
Pentium4 "E"	3.4GHz	90nm	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	450$
Pentium4	3.4GHz	130nm	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	450$
Duron	1.8GHz	130nm	266	2.1	128K+64K	PC2100	6.4	1	45$
AthlonXP 2000+	1.66GHz	130nm	266	2.1	128K+256K	PC2100	6.4	1	60$
AthlonXP 2500+	1.83GHz	130nm	333	2.7	128K+512K	PC2700	6.4	1	85$
AthlonXP 3000+	2.1GHz	130nm	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	175$
AthlonXP 3200+	2.2GHz	130nm	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	365$
Athlon64 2800+	1.8GHz	130nm	1800	14.4	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	180$
****Athlon64 3100+	1.8GHz	130nm	1800	14.4	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	210$
Athlon64 3000+	2GHz	130nm	2000	16	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	250$
Athlon64 3200+	2GHz	130nm	2000	16	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	315$
Athlon64 3200+	2.2GHz	130nm	2200	17.6	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	290$
Athlon64 3400+	2.2GHz	130nm	2200	17.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	500$
Pentium4 XE	3.2GHz	130nm	800	6.4	12Kиор+2M	PC3200	6.4	1	1000$
Pentium4 XE	3.4GHz	130nm	800	6.4	12Kиор+2M	PC3200	6.4	1	1100$
Athlon64FX51(S940)	2.2GHz	130nm	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4	6.4	780$

* системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки - скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).

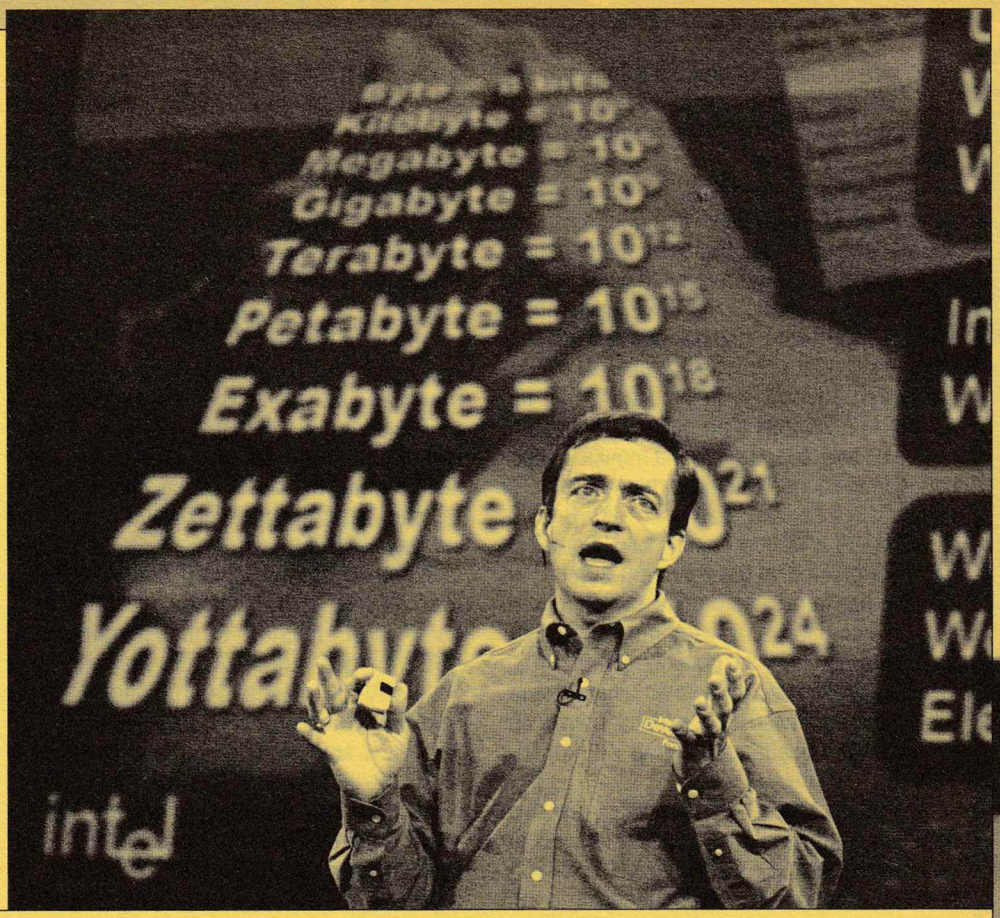
** синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален.

*** някои от цените важат при покупка на минимум 1000 броя.

**** засега е малко вероятно да се събднат слуховете за 3100+ Athlon64.

***** на тази честота често се срещат Pentium4 процесори с по-бавна системна шина.

Intel проведоха първата си за годината редовна конференция през февруари. Както обикновено, случаят се използва от организаторите и от много други компании в бранша да покажат най-новите си продукти и насоката, в която смятат, че ще се развиват пазарът и технологиите в бъдеще.



IDF Пролет 2004

не само процесори и вентилатори

VIA

VIA обявиха втория си чипсет за Pentium4, откакто изгладиха споровете си с Intel относно лицензите за процесорната шина. Новият PT880 поддържа двуканална DDR400 памет, AGP8x порт и до 800MHz (200MHz учетворена) шина. За съжаление очакваната поддръжка на QBM памет (Quad Band Memory – нещо като RAID0 масив с DDR чипове – "второ удвояване" на скоростта) отпадна от спецификациите в последния момент. PT880 работи с настоящия южен мост VT8237 (2 бр. SerialATA, RAID нива 0 и 1, 5+1 канален звук, 100Mbps мрежов контролер и др.) и връзката между тях е 1GB/s (досегашните VIA северни мостове KT600, PT800, K8T800 поддържаха само 533 MB/s).

За Athlon64/Opteron VIA обявиха K8M800 – чипсет с вградено видео UniChrome Pro. Спрямо UniChrome в KM400 са добавени втори пикселен конвейер (теоретично удвояване на производителността) и е увеличена тактовата честота (от 133MHz на 200MHz). Връзката с южния мост VT8237 е само 533MB/s (както при K8T800).

VIA пускат в продажба и последния чипсет за AthlonXP – KT880. Той е пряк наследник на KT600/KT400A и има същите възможности (от 200 до 400MHz системна шина, от DDR200 до DDR400 памет, AGP8x, VT8237 южен мост и 533MB/s връзка с него, 2 порта SerialATA с RAID нива 0 и 1, 2 канала UltraATA133, 8 USB2.0 порта, 10/100Mbps Ethernet LAN MAC контролер, 5+1 канален звук и др.). Новото в KT880 е вторият канал за DDR памет. Интересното е, че изглежда целият контролер на паметта е оптимизиран и дори в едноканален режим е осезаемо по-бърз от KT600, а когато се включи и новият, втори канал – тогава KT880 достига производителността на Nvidia nForce2 Ultra 400. Като цяло предимствата на nF2 намаляват – хардуерен звуков контролер (APU) и по-удобни драйвери, но няма SerialATA и RAID. Не бива обаче да забравяме и най-същественото – в момента могат да се купят разнообразни nF2 платки, докато тези с KT880 засега са само прототипи и не се продават.

SiS

Все по-широко разпространение придобива SiS655TX – във функционално отношение той не се отличава от SiS655FX (DualDDR400, AGP8x, процесорна шина до 800MHz, 1GB/s MuTIOL интерфейс към южния мост), но архитектурата му е оптимизирана (подобно на i875P с PAT/Performance Accelerating Technology и „обикновения" i865PE) – Advanced Hyper Streaming Engine.

Появи се и нов AthlonXP/Duron чипсет с вградено видео – SiS741GX. Той представлява орязана (и може би по-евтина) версия на предишния SiS741 – вместо 400MHz шина и DDR400 памет по-новият чипсет поддържа само 333MHz и DDR333. Това не трябва да се смята за недостатък, особено ако цената е по-ниска – засега има само два модела SocketA процесори, използващи 400MHz шина (3200+ и 3000+), а останалите използват 333MHz или 266MHz и не е много вероятно да се използват върховите 3xxx+ модели заедно с чипсет с вградено видео. От друга страна, 400MHz шина е удобна за overclock на AXP2500+ (512K "Barton", 11x333=1.83GHz) до 3200+ (11x400 = 2.2GHz).

SiS показаха и няколко нови южни моста – SiS964L (8 USB порта като SiS964, но без SerialATA портове – като SiS963/L) и SiS965L, който добавя към SiS964 (2 бр. SATA с RAID нива 0 и 1, 8 USB порта, 1GB/s връзка със северния мост и др.) 7+1 канален звук (вероятно 24битов/192kHz колкото и в очакваните от Intel ICH6/W) и 2 бр. PCI Express x1 (във всяка посока по 250MB/s на порт, т.е. общо 2x500MB/s).

Малко по-късно станаха ясни и възможностите на SiS965 – в него са добавени Gigabit Ethernet (10/100/1000Mbps) LAN MAC контролер и общо 4 броя SATA портове (с поддръжка на RAID нива 0, 1 и 0+1).

SiS965/L са първите южни мостове на SiS без PS/2 контролер за мишка и клавиатура, т.е. те са напълно „Legacy Free" (нямат остарели интерфейси като COM, LPT, PS/2, Game/MIDI, InfraRed/IrDA, Floppy).

Скоростта на връзката между SiS965 и северните мостове (SiS655TX/SiS661FX, SiS760/SiS755, SiS748/SiS741) е 1GB/s, а сборът от необходимите максимални пропускателни капацитети на

USB2.0, 4 бр. SATA, 1 бр. PCI Express x1 и 1 бр. Gigabit Ethernet също е 1GB/s и то само в едната посока (съответно пренебрегваме още около 375MB/s в обратната, а също така и допълнителните интерфейси като звук, модем, PCI, UltraATA и др.). Като се има предвид, че тези стойности са теоретични максимуми за оптимални условия и 100% натоварване, които реално никога не се достигат и не са необходими, се стига до извода, че връзката северен-южен мост все още е достатъчно бърза. В бъдеще, когато се добавят нови функции към южния мост, следва да очакваме съответното ускоряване на връзката; в противен случай производителността няма да бъде оптимална.

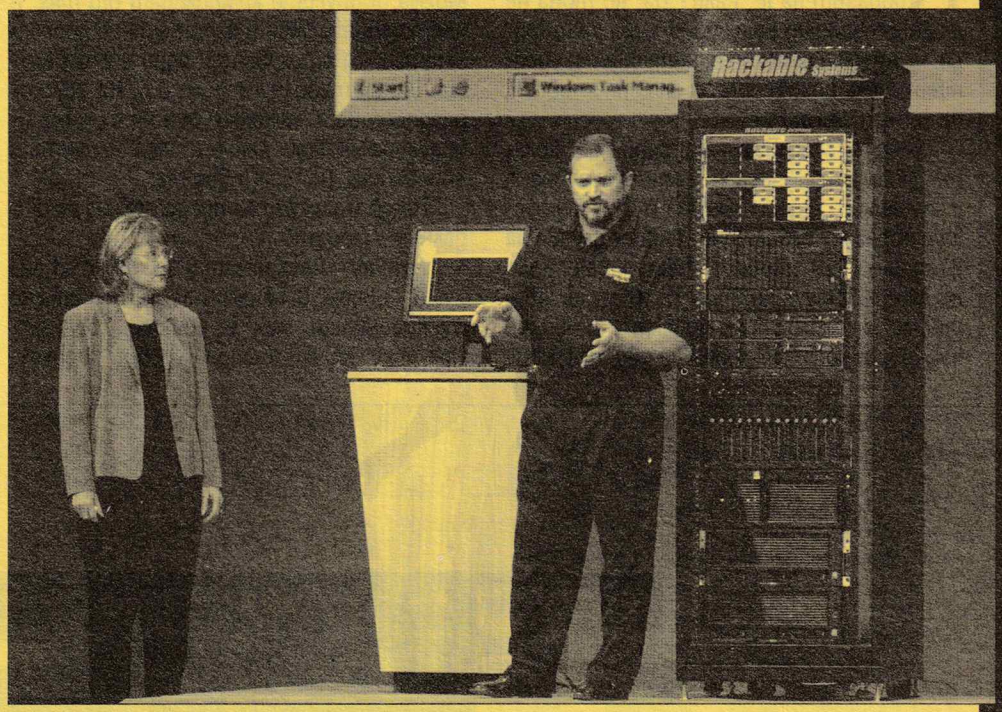
Linux Kernel 2.6

Новото Linux ядро е готово. Поддържат се много по-големи машини (до 64 x86 процесора, до 64GB памет, до 16TB файлова система и т.н.) и производителността е подобрена. Добавена е поддръжка за технологии като IPSec, NPTL и планиране на задачите („process scheduler"). На крайните потребители най-добре ще им се отрази възможността за пълноценна работа с NTFS-форматирани дялове и твърди дискове (т.е. улесненият обмен на данни между Linux и WinXP/2000).

BTX

Според Intel е дошло времето отново да сменим кутиите си. Този път преходът няма да е така плавен както между AT и ATX (много AT дъна работят в ATX кутии), защото според новата BTX концепция дъното стои точно на обратната страна в Tower-кутиите (лявата, гледано отпред) и съответно при „легналите" (DeskTop) кутии местата на задните конектори (USB, LAN, звук и др.) и слотовете (AGP, PCI, PCI Express) са разменени спрямо ATX. По този начин никоя ATX дънна платка няма да влезне в BTX кутия и обратно.

Подобренията, идващи с BTX, са няколко – обединен 24-изводен куплунг на захранването (комбиниращ сегашните стандартен 20 и допълнителен „P4 12V" 4-изводен), специално предвидено място за предни конектори (USB, слушалки и микрофон, Flash-карти и др.), специфициран път на въздушния поток – модели само с един вентилатор на кутията и без вентилатори на чипсета, видеокартата и процесора! Освен това се препоръчва захранващият блок да е изпълнен, покривайки най-новите стандарти за пестене на енергия, включително с корекция на фактора на мощността – срещу 5-10 надценка се намалява драстично консумацията и това води до няколко благоприятни ефекта – екологичен, по-малки сметки за ток, възможност за включване на повече компютри и други уреди към електрически инсталации с ограничен капацитет, по-голяма ефективност за бъдещите приватизирани електроразпределителни дружества.



GoForce

След като наскоро ATI обявиха GPU за мобилни устройства (Imageon 2300), nVidia побързаха да отвърнат на удара с GoForce 3000 и 4000. И двата чипа поддържат SecureDigital Flash карти, JPEG компресиране и декомпресиране, 8-кратно цифрово увеличение на изображения и MPEG4 декомпресиране (!). GoForce 3000 има 320KB вградена памет, поддържа до 2 мегапикселови фотосензори и 2D графика с разделителна способност до 480x320 пиксела. GoForce 4000 има 640KB памет, поддържа 3Mpix сензори и 2D @ 640x480. Освен това поддържа и MPEG-4 компресиране / H.263 като тези негови функции са особено полезни за видеоконференции чрез мобилен телефон (3G/UMTS) или за видеокамери.

ATI Imageon 2300 и Nvidia GoForce 3000 са с почти сходни възможности, но GoForce 3000 добавя и MPEG4 декомпресия (за гледане на видеоклипове). Остава да видим дали и кои производители на мобилни телефони (и фотоапарати, и PDA) ще се възползват от тези чипове.

HyperTransport 2.0

Новата версия на HyperTransport добавя три нови тактови честоти – 1GHz, 1.2GHz и 1.4GHz (досегашната максимална беше 800MHz) – както и предишните с допълнително удвояване (DDR), т.е. честотата на предаване на данните е 2 GHz, 2.4 GHz и 2.8 GHz респективно. Както и досега, се поддържат интерфейси с ширина 2 бита, 4 бита, 8 бита, 16 бита и 32 бита. При HyperTransport протокола в двете посоки на предаване на информацията честотата и ширината могат да бъдат различни. При използване на максималната възможна връзка – 2.8 GHz/32-бита за всяка от посоките се получава пропускателен капацитет 11 GB/s на посока или общо 22 GB/s.

В HyperTransport 2.0 е добавена поддръжка за по-ефективно управление на PCI Express транзакции, както и възможност за каскадно свързване на HyperTransport устройства (чипове) посредством концентратори (hub) и комутатори (switch) подобно на локалните мрежи.

Следващите процесори Athlon64 ще използват HyperTransport 2.0 в един от най-бавните му варианти – 2 GHz/16-bit, което за момента е напълно достатъчно (общо 8GB/s), а в бъдеще (или може би още в първите дъна – чрез overclock), ако се наложи, скоростта лесно може да се вдигне до 2.8 GHz/16-bit (11 GB/s).

Стоян Спахиев

MOZILLA

ЧУДОВИЩЕТО ОТ МОЗАЙКА

Когато стане дума за сърфиране из Интернет, в главата ви се появява образът на IE, нали? Да, но това не е единственият браузър, а смея да твърдя, че не е и най-лекият, читавият и удобният. Нека поговорим за алтернативи. И по-точно за FireFox.

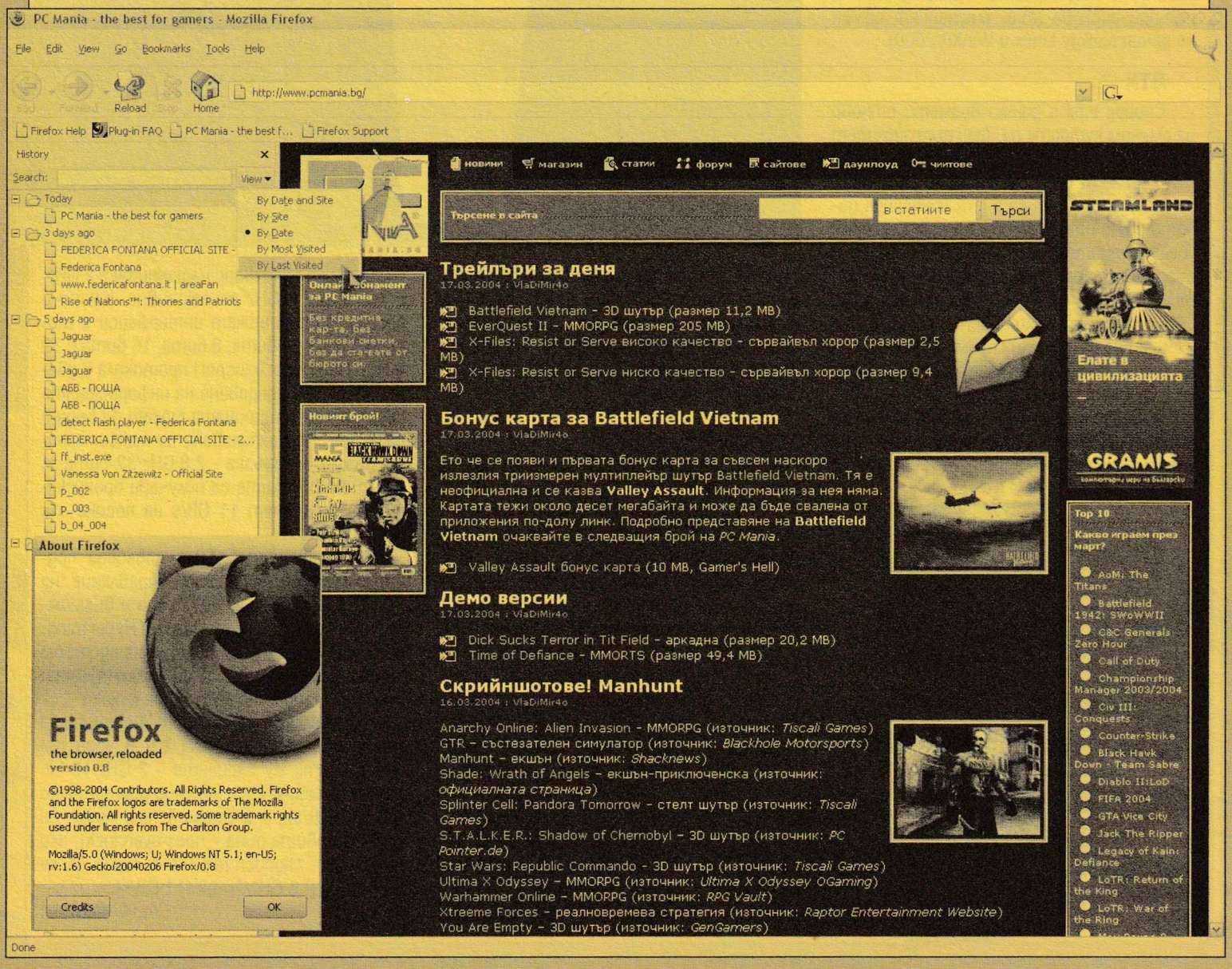
След Netscape Navigator серия 4.x, когато фирмата Netscape Communications е закупена от America OnLine (AOL), те пускат сорса му безплатно. Това се случва на 31 март 1998 година и той става основа на Mozilla (www.mozilla.org). Хората, обединили се около този проект с отворен код, основно се разделят на две. Първите се занимават предимно със самия енджин (когото именуват Gecko) и сорс кода Mozilla, а другите компилират от тях. В настоящия момент работата на програмистите е стигнала до ядро с алфа версия 0.7 и стабилна версия 0.6. На него се разработват няколко основни неща – браузъра Firefox, мейл и нюз клиентът Thunderbird, Camino и Bugzilla.

Предлагам кратко представяне на отделните модули:

FireFox – програмата, за която стана дума съвсем в началото. Той е напълно функциониращ, лек и приятен браузър. При него всичко е много удобно подредено, като има и много вградени екстри – блокиране на pop-up прозорци, увеличаване на част от прозореца, забрана за зареждане на картинки, има вграден даунлоуд (забележете с поддръжка на пауза и прекъснати сваляния!), както и селектиране на текст, десен клик и указвате Web Search for, вграден Google Search bar, поддържа теми и още един куп глезотии. Ако съм ви заинтересувал, погледнете на един от дисковете към настоящия брой. Там ви очаква последната версия. За да не решите, че плямпам щуротии, последвайте белия заек → www.xulplanet.com/ndeakin/arts/reasons.html. Може и да не четете всичко, но поне погледнете последната (номер 101) причина. Последна версия 0.8.

Thunderbird – Това е e-mail и newsgroup клиент, също с много вградени функции. На фона на добилите огромна популярност мейл-вируси за Microsoft Outlook, може би трябва да се замислите дали да не минете на него или някоя друга сигурна и безплатна програма за четене и пускане на електронна поща. Последна версия 0.5.

Camino – за потребителите на Макинтош (да не чувам изблици на PC ярост!)



това е едно от адекватните решения за интернет разходки. Той е изграден по интерфейса Cocoa с енджина Gecko. Елементарен за работа, сигурен и бърз. Има всички готини неща на FireFox. Последна версия 0.7.

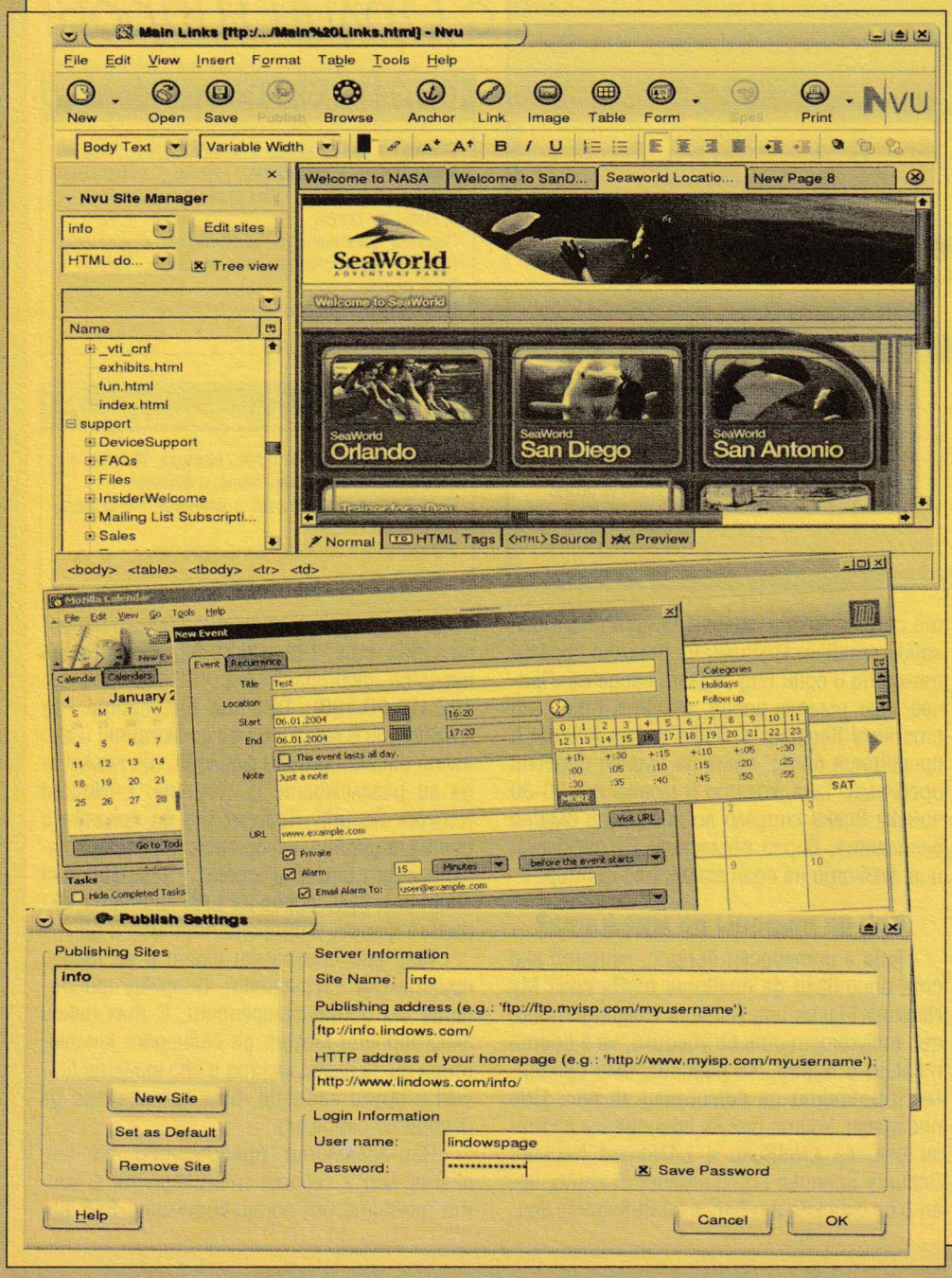
Bugzilla – инструмент за програмисти и разработчици, за следене и поправяне на откритите бъгове, направени при писането на софтуер. Много полезен за open source-проекти по които работят десетки програмъри, разпръснати в цял свят. Последна версия 2.16.5.

Наследници

Тъй като Mozilla е с отворен изходен код, всеки разбиращ може да го дръпне и да направи собствен браузер и/или мейл клиент за платформата, за която има нужда и желание. Така са направили не една и две групи ентусиасти. По този начин се появяват разработените впоследствие Netscape версии (от 6 нагоре), които са също на основата на този код. Например Netscape 7.1 е осъществен на база на Mozilla 1.4. Други, по-малко известни браузери, изпълнени на този код, са Beonex Communicator, IBM Web Browser за OS/2, Aphrodite, bestof, BrowserG!, Chimera, Dino, JRex, kiosk, Mozimage, Nareau и vBrowse.

Естествено, има ентусиасти, които пишат свой собствен енджин и ползват само парчета от Gecko. Такива са Galeon за GNOME, Skipstone за GNU/Linux, Salamander за GNU/Linux, Epiphany за GNOME, K-Meleon за Windows, AOL за Mac OS X, Camino за Mac OS X, Q.BATi за Mac OS X и CompuServe 7.0 за Windows. Други проекти, изпълнени на същия код, са Mozilla Calendar (органайзер, може да бъде използван самостоятелно или отделно), както и Nvu. Последната програма (произнася се като Ен Вю, съкращение от New View) е един от малкото адекватни еквиваленти на PC вариантите на DreamWeaver. Както и всеки opensource проект, така и той е безплатен, разбира се.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

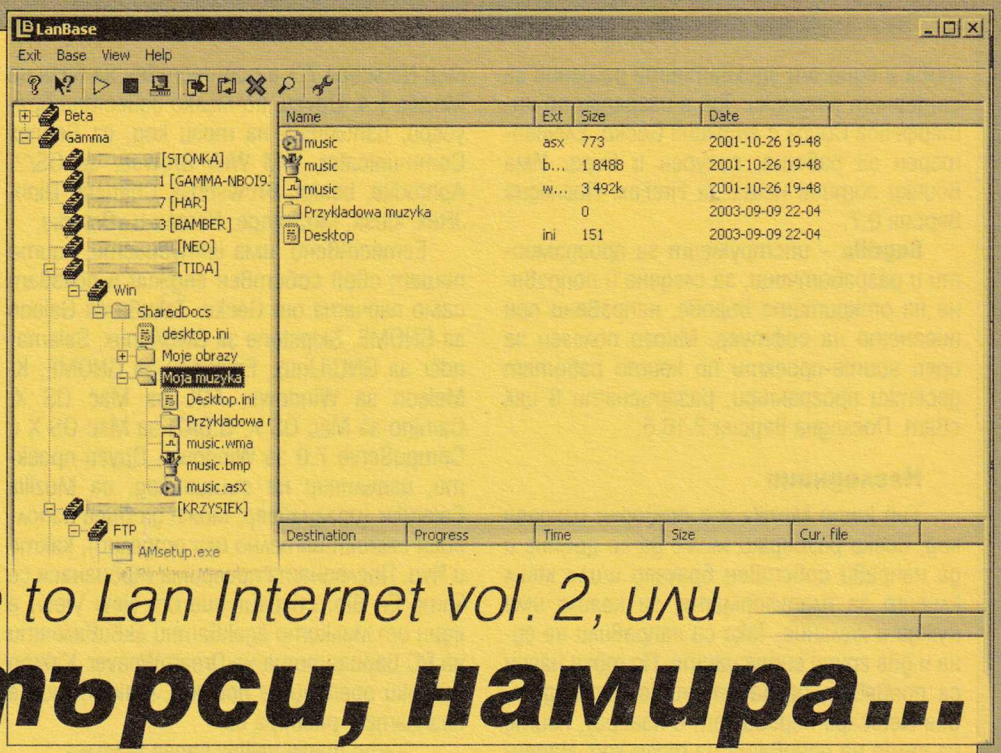


ХРОНОЛОГИЯ НА СЪБИТИЯТА

По Коледа през 1992-ра година Марк Андерсън от NCSA (National Center for Supercomputer Applications) заедно с няколко свои колеги завършват работата по първата версия на X-Mosaic. Това приложение (и малко по-късните му версии) се явяват прародител на всички браузери. По това време то е доста затворено поради две причини. Първо, писано е и работи само на (или може би с?) X Window System (графична среда за LINUX и UNIX) и, второ, по това време Интернетът е бил слабо застъпен извън големите специализирани научни лаборатории. Но на 22 април 1993 г. същите тези хора пускат безплатно програмния код на програмата и я наричат официално Mosaic. През 1993-1994, когато думите World Wide Web и Internet стават масови, а "мозайката" - все по-популярна, в нея за първи път се вкарва тага за картинка (<img src="bla.jpg">) , което дефакто прави прехода между текстови и графичен вид на WWW. Нещо, без което сега никой не може и не иска да си представи Нета. Дотогава в уеба е имало главно научна информация, текст, цифри и факти, както и университетска информация. Представете си каква скука е царяла. Замислете се сега каква е била еуфорията, когато се комбинират текст и графика... Колко по-лесно и дори забавно е станало да сърфират, да се мотаят, да ровят или просто да гледат това-онова за хората, които не са академично обвързани. Малко по-късно (средата на 1994-та) Марк Андерсън и още няколко разработчици напускат NCSA и правят фирмата, наречена Mosaic Communications Corporation. А поради споразумение, част от което гласи, че Илинойският университет има права над името Mosaic, компанията се преименува на Netscape Communications Corporation (някой да не ги е чувал?).

Разработката по "мозайката" продължава от National Center for Supercomputer Applications, които лека-полека разработват стандартите на уеб - html и http. Те обаче приключват официално работа по проекта през януари 1997 г. Междувременно свързаната с тях компания Spyglass сключва договор с Micro$oft и им продават правата за употреба на изходния код на програмата. Условията са, че ако създаден с него продукт е комерсиален, те ще получават процент от продажбите. Да, но Бил Гейтс и компания на са дали нито стотинка, измъквайки се с оправданието, че тяхната разработка върху "мозаичния" код Internet Explorer е безплатен, защото не се продава отделно! А цената на операционната система, с която той върви в комплект и е практически неотделим, също ли е нула долара и нула цента?? Хммм, този M$oft... А вие как мислите - дали в Univesity Of Illinois има и един компютър с операционна система Window$? Няма. А и няма да има никога! ;]

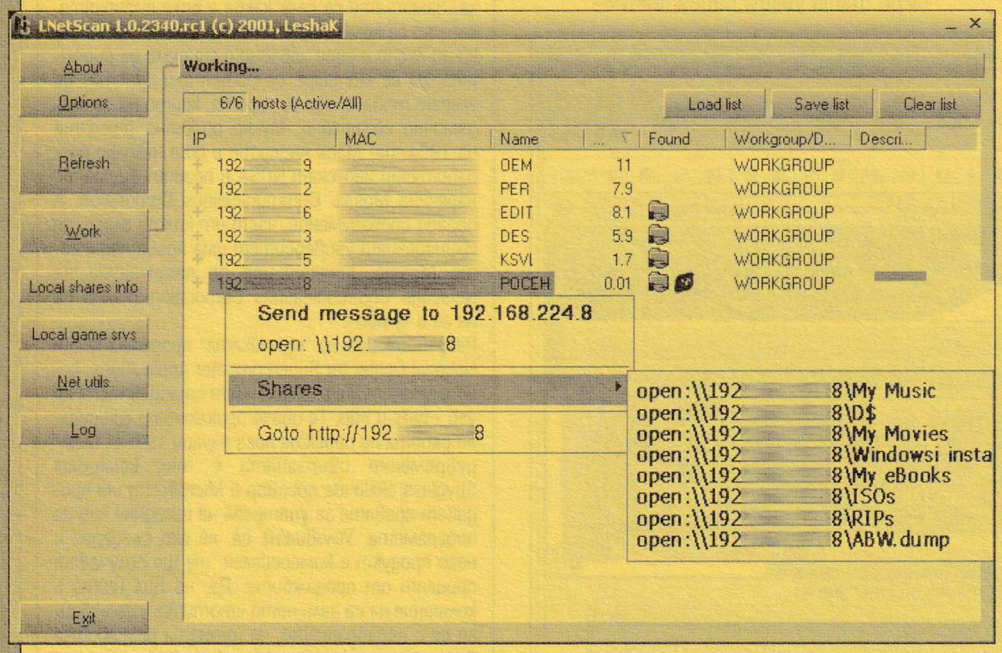
софспрАвка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ 988 40 40
0 900 12 900 0,66лв/мин



Beginner's Guide to Lan Internet vol. 2, или

който търси, намира...

с Орлин Широв!



LNETSCAN 1.0 RC1

Скенер за LAN. Намира IP и MAC-адреси, име на компютъра, споделени папки, работещи WWW/FTP сървъри, гейм-сървъри за Quake 1, 2, 3, Half-Life, Unreal.
Показва достъпните директорий и файлове.
Показва активните гейм-сървъри, карта и брой играчи.
Изтеглете я от *http://www.leshak.ru*

LANBASE 1.20

Скенер/търсачка за LAN. Намира IP, име на компютъра, споделени папки и файлове.
Има вградена търсачка и даунлоуд мениджър, поддържащ resume.
Изтеглете я от http://www.sodev.net

Следа като в миналия брой ви запознах как най-добре да се защитавате в Интернет, предполагам, че този път сте готови за големия даунлоуд. Естествено, това е едно от най-сериозните предимства на интернета по (локален) кабел и е доста жалко ако някой не може да оползотвори връзката си. Все по-често срещам потребители, които не могат да намерят това, което търсят. Такъв тип хора просто остават с впечатление, че Интернет става само за поща и www.programata.bg (Орлин, разглезен от неограничения си достъп, забравя несретниците, които са на ограничен достъп по мегабайти – бел.ред.). Разбира се, на тези, които ровят по мрежата от години, е ясно, че това не е така. Те знаят всички хубави места, знаят доста интересни и съдържателни сървъри и общо взето нямат проблеми с това да намерят нещото, което търсят.

Търсене в локалната мрежа

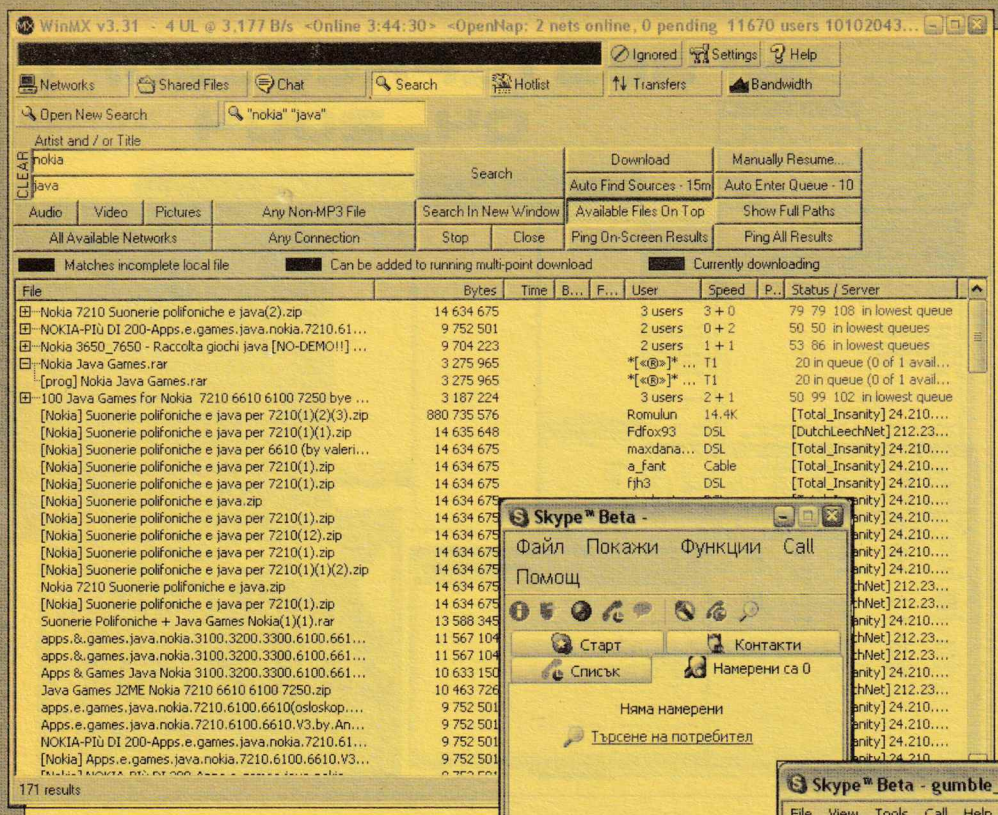
Ако сте се свързали с т.нар. квартален LAN, значи използвате Интернет и ресурсите на мрежата, като същевременно сте включени и в по-малка локална мрежа. Това може да бъде доста полезно и приятно, а може да бъде и опасно. По мрежата всеки може да споделя определени файлове от компютъра си и да ги прави публично достояние. Така, ако някой от вашата мрежа има 20 филма и ги е споделил с останалите хора в групата, вие ще можете да получите един от тях за не повече от 2-3 минути. Много хора обаче избягват да предоставят твърдия си диск и масивите си с музика и филми, защото по този начин стават уязвими на външни посегателства и един вид свалят гарда си. Прочее, ако имате добра защита (т.е. ако сте чели Beginner`s Guide to Lan Internet в предишния брой), няма да имате особени проблеми. Така, когато в мрежа от 20-30 човека всеки споделя по нещо, ще имате безплатна, бързо обменяща се информация, колкото на един малък free сървър.

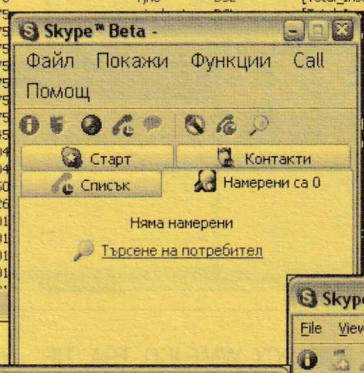
Как да търсим по мрежата?

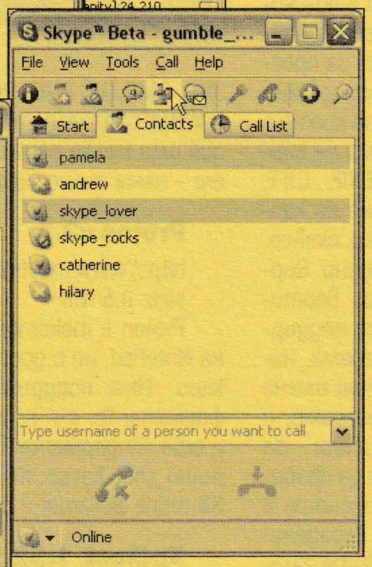
Това е интересен въпрос, защото ако сте опитвали да правите това през My Network Places или Network Neighbourhood, със сигурност сте се убедили, че е доста тегаво и бавно. За радост, има програмисти, които са помислили за нас. Две програми, които бих ви препоръчал за тази цел, са LNetScan и LANguard Network Security Scanner. Единственото нещо, което се изисква от вас, е да въведете граница от IP-адреси за сканиране (ако например вие сте 192.166.20.32, можете да пуснете сканиране от 192.166.20.0 до 192.166.20.100). Така ще проверите кои компютри в мрежата ви са активни и ако някой има споделени файлове, ще можете да ги разглеждате и сваляте. LANguard Network Security Scanner ще ви показва и доста подробна информация за всеки компютър от вашата мрежа – операционна система, MAC адрес на LAN картата, активни юзъри, отворени портове и др.

Тези две програмки имат и не много приятелска насоченост, въпреки привидната им добронамереност. С тях някои злосторници могат да сканират компютъра ви за слаби места и ако нямате firewall и други защити, има голям шанс да изгорите сериозно.

Най-голямото предимство на Lan sharing-ът е сериозната скорост, с която теглите от потребителите във ва-







шата мрежа. При всички положения тя е доста по-бърза от всеки Интернет достъп, като достига доста над мегабайт за секунда. За съжаление, в България по мрежите има доста "експерти", които само чакат да споделите нещо и вече са готови с поне 5 унищожителни програмки. Тази тенденция отблъсна доста хора от принципа на споделянето, от което, според мен, мрежите ни губят доста. Например една от най-големите мрежи в България – тази в Студентски град – разчита главно на споделяне. Там Интернетът се ползва доста слабо, защото повечето неща, които бихте потърсили, се намират лесно по мрежата.

Когато една мрежа не стига

След като претърсите добре локалната си мрежа и видите какво има там, можете да се опитате да потърсите из Интернет. Международният трафик, предлаган от LAN провайдърите в България, за съжаление, е доста скромен. Затова той не е добра оферта за филми и големи пакети информация. За тази цел си имаме добър peering с доста солиден брой free-сървъри (все пак имайте едно наум, като дърпате оттам – нарушавате авторски права, алибали, Мадона и Metallica ронят крокодилски сълзи, абе не си е работа – бел. ред.). Връзката към тях е по-бърза от международната, но е и доста по-бавна от тази на директната LAN връзка.

Големите free сървъри у нас са няколко, като не мисля да се спирам подробно на всеки един от тях. Ако отидете на http://find.dir.bg, ще можете да пуснете търсене в повечето по-големи free зони. На тях можете да намерите адски много популярна музика и филми, както и всякакви благини. За съжаление всичко по тези сървъри е

АБСОЛЮТНО нелегално

като това означава, че някой светъл ден тях просто няма да ги има, а авторите им могат да се озоват на топло за известно време. Въпреки това, засега те са полезни, вършат работа и докато ги има, ще ни радват.

Освен големите free зони, в Bg peering-а има и много други свободни сървъри с нелегална информация, като например www.arenabg.com, www.free.powernet.bg, www.free.netwlan.net и други, на които можете да намерите множество филми, музика, игри и софтуер. За съжаление, след наскоро разразилия се конфликт между фрии провайдърите у нас, не всеки LAN има достъп до всеки сървър.

В резултат на скандалите между различните фирми сега положението е такова, че ако имате едни безплатни сървъри, нямате други. Причините за скандала са плачевно глупави, като ще си позволя да илюстрирам драмата с едно сравнение, появило се по Интернет форумите – едните "лоши" искат пари от другите "лоши" за съдържанието по сървърите им. Като вземем предвид нелегалния му характер, това е все едно някой да открадне кола и след това официално да иска от другите да му я платят по каталожна цена, все едно е нова...

За финал на този материал реших да ви дам няколко съвета. Ще ви дам джокери (като един истински Къци) за

търсене на музика, субтитри и текстове

и съм сигурен, че те ще ви влязат в употреба съвсем скоро.

Знам, че има доста хора, които търсят качествена музика, но не могат да я намерят на free сървърите. За съжаление, както вече споменах, там има само популярна музика и по-фенските яки парчета просто ги няма. Какво е решението на този въпрос? Soulseek!

Ако някой от вас си мисли, че той не работи, силно се лъже. Световната peer-to-peer мрежа за обмен на музика върти на пълни обороти и музиката, която можете да намерите там, е адски разнообразна.

Единственото, което ви е нужно, е мини програмката за обмен, която можете да намерите на free сървърите. Свалете си версия 149c или по-нова. Регистрирайте се и сваляйте всякаква музика на воля!

Ако имате проблем с търсенето на субтитри във free зоните, ще ви разбера напълно. Там няма и половината субтитри, които могат да са ви нужни. Затова свалете програмката Subtitles Finder и винаги ще имате най-новите субтитри без да зависите от free зоните.

Ако пък текстовете на песните са вашето слабо място, тогава вашето решение е EvilLyrics. Можете да свалите тази супер полезна пр ограмка от www.evillabs.sk и да припявате с любимия си изпълнител до сутринта.

Ако досега сте смятали, че Интернет е място за пощата и programata.bg, то от днес ще промените мнението си. Опитайте триковете и програмките, описани по-горе, и ще се убедите как всичко може да е по-бързо, по-лесно и по-близо.

Орлин Широв

Pixia v3.0b

http://park18.wakwak.com/~pixia
size: 3.1 Mb

Независимо от малкия си размер, този графичен редактор е страхотен! Е, не може да се сравнява с PhotoShop, но определено е по-добър от PaintShop Pro и другите програми от този клас. И е 100% безплатен! Освен стандартните функции Pixia има доста по-експертни – работи с лейъри (неограничен брой), поддръжка на таблети за по-лесно рисуване, скенери и подобни професионални крайни устройства. Има собствени филтри, но работи и с правени за PhotoShop. По принцип е замислена като програма за рисуване, но възможностите за обработка на картинки я правят подходяща за всеки, който не иска скъпи и тежки програми.

imageN v1.4b

http://www.pixoid.com

Още една програмка за работа с картинки. За разлика от Pixia, тази е по-скоро насочена към Световната мрежа. Разбира се, в нея има вградена част за преглед на картинки. Но силата ѝ определено не е насочена там. Основното, за което е правена програмата, е обработка на картинки. Поддържат се JPG (EXIF, CIFF, JFIF/APP12), BMP и PNG. Вкарване на картинки от дигитална камера или скенер. От трансформациите са вградени въртене (огледално, хоризонтално, вертикално и т.н.). От корекциите се поддържат яркост, контраст, хистограма, нива и още поне 10-на със загадъчни имена ;]. Както повечето подобни програми, и тази поддържа plugins, писани за Photoshop. С imageN може дори и да правите .avi от картинки! Най-интересното в програмата обаче ми се стори вграденият Web Server. След като направите галерия с картинки, без грам да се ровите да пишете уебстраница, можете да я сложите в Интернет! А ако не ви се занимава с тази работа, просто може да запазите html файл, да го отворите с браузер и да се хвалите на приятели "... колко яко беше на Паничище миналата година..." като подкрепяте раздувката и с илюстративен материал.

ROVE FileTracker v1.6

http://www.rovedigital.com
size: 0.7 MB

Програмка за каталогизация на информацията във вашия компютър. Работи с HDD, CD и дори позабравените напоследък дискети. След като изберете кой диск или дял да прегледа, FileTracker прави едно бързо сканиране на съдържанието и ви го показва в отделен прозорец. После тази информация може да бъде запазена, за да можете лесно да намерите файла, който ви трябва. Има много широки възможности за търсене в предварително обработените дялове. Показва превюта на JPG, BMP, GIF, PNG, PCX, WMF, ICO, TGA, TIF и WBMP. За жалост в безплатната ѝ версия има малко ограничения, но както знаем – няма пълно щастие.

Proton v3.2

http://www.meybohm.de
size: 0.5 MB

Proton е текстови редактор, подобен на NotePad, но с доста по-разширени функции. Има поддръжка на програмистки формати (c, c++, cpp и подобни), както и още 40 формата. Поддържа горещи клавиши (hot keys), плъгини, оцветяване на 38 типа файлове и още много екстри.

XpClock 1.52

http://www.arialit.com
size: 0.7 MB

Максимално опростен часовник с календар, скинове и сверяване на времето през Интернет. Интересен и симпатичен, особено ако ви е писнал стандартният Window$-ku clock! ;]

Winuscon v1.55

http://www.matirsoft.com
size: 5.5 MB

Много потребители дори и не подозират за всички възможности, които са предвидливо скрити в Windows. Безплатната програма Winuscon (разшифрира се като Windows User Console) отключва тези функции и променя настройки, което може да се прави и иначе, но или е много забутано, или е през Regedit (което пък не се препоръчва). С нейна помощ може да се променят настройките на системата. Има част за работа в Интернет (Whois, Ping, Tracerout, Finger), както и вграден файлов мениджър, часовници, с които може да гледате едновременно времето в девет избрани от вас града. И все пак бъдете по-внимателни, когато чоплите по настройките – има възможност да си попрецакате Window$-а!

Soundplant 26.1

http://www.soundplant.org
size: 2.9 MB

Тази програма е една от най-забавните, попадали ми наскоро. След като настроите на кой клавиш какъв звук да отговаря (максимум 72 броя), и кои бутони да са функционални (pitch, offsets, looping, volume и т.н.), може да се правите на майстор пианист или DJ. Поддържат се .wav и .aif формати. Ако намерите подходящите звукчета (един бърз search из Нета винаги е добре дошъл), можете да използвате клавиатурата си като комплект барабани, микс пулт и студио едновременно. Забавно е, гарантирам.

TransLo 2.0.2

http://www.translosoft.com
size: 1.3 MB

Translo е програма, която се справя сравнително успешно с превод от английски текст на български език. Няма да правя сравнение със съществуващите подобни продукти, защото това може да направите вие. Продуктът не е съвършен, но това е целта – постоянно подобряване на програмата. Излишно е да се споменава, че Translo не превежда дума по дума, а прави анализ на текста и превежда по смисъл. Проверявайте за нови версии на Translo на сайта, тъй като продуктът постоянно се усъвършенства.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

P. S. Don't drink and drive,
play the games and cry!

Домино

Вече сте приели мисълта за моите увлечения да гледам под друг ъгъл на игрите от нашето (моето) детство. Покрай събирането на данни за настоящото заглавие си припомних една сцена от Buena Vista Social Club, която ме бе впечатлила с колоритността си – кубинци, играещи на домино. Тогава всъщност осъзнах, че неслучайно доминото е прието за най-разпространената настолна игра в Латинска Америка, макар и да произлиза от Азия.

Някои от историците сочат 1120 година за времето на поява на първообраза на доминото, позовавайки се на открит в Китай комплект за игра. Плочките в него са изработени от слонова кост, а точките по тях – от абанос. По своята същност всяка плочка представя една от двадесет и едната пермутации при хвърлянето на два зара. Едната половина представя стойността от първия зар, а другата – от втория. Характерно за китайското домино е, че част от плочките с определени пермутации се дублират и образуват т.нар. цивилна група, а други са уникални и формират военната група. В днешно време има различни видове игри, базирани на китайското домино, като най-популярната е tah jong, макар и с променена визия на плочките.

Изхождайки от търговската връзка между европейския и азиатския континент посредством пътя на копринта, е малко странно, че на доминото му трябват няколко века, за да стигне до Европа. Първите сведения за появата му по европейските земи са от края на 17 век – в италианските дворцови среди на Венеция и Неапол. По пътя елементите на играта търпят леки трансформации. Размерът на плочките е по-малък в сравнение с китайския оригинал и няма класификационно разделение, нито дублиране. Но за сметка на това европейците въвеждат седем нови плочки – с нулева стойност в едната половина, и шестте стойности, получени при хвърляне само на един зар в другата. И вероятно, за се запази симетрията, се въвежда една допълнителна плочка без стойности. Така общият брой на плочките става 28.

Друго съществено различие е във външния вид, определен от първоначалния начин на изработка – парчета абаносово дърво се залепвали от двете страни на кост като връзката между елементите е била допълнително осигурена чрез захващане с метална скоба, играеща същевременно и ролята на разделител между стойностите на всяка плочка. В единия абаносов слой са издълбавали дупки, през които се е виждала бялата кост. Така са се задавали стойностите и е било невъзможно да се види колко точки има на плочката, защото през нея не е могло да премине светлина.

След Италия доминото достига до Франция, където играта получава и името, с което е популярна из целия свят в наши дни. Всъщност домино означава вид черно-бяла качулка, която са носели свещениците през зимата. В Англия настолното занимание се пренася от френски затворници и става изключително популярно най-вече из кръчмите и вероятно затова англичаните наричат играта pub game.

Европейската традицията налага при класическото домино плочките да са черни, точките – бели и по средата да има разделител. Но съществуват и модификации – например триъгълно домино, при което плочката е с форма на равностранен триъгълник и е разделена на три части или пък такива абстракции като комплектът, който виждате.

Доминото е в основата на различни игри, играещи се както с 28 плочки, така и с разновидностите от 91 – с комбинации на числата до 12 или 55, където комбинациите са с числата до девет.Една малка част от най-известните домино игри, разпространени по света, са All Fives, The Bergen Game, The Fortress, Matador, The Sniff, The Tiddly Wink, The Blind Hhughie и още други неясни за нас заглавия. Изхождайки от личния си опит, правилата на доминото, което се играе по нашите земи, се свеждат до това пръв да изиграете плочките, изтеглени в началото на играта. Знаете, че ако нямате нужните стойности, се налага да теглите от общия куп, докато не проработи късметът ви, което дава преднина на противника.

Заедно с настъпващата пролет ви препоръчвам една игра на домино – детските спомени са като портокалов фреш за визуализиращото ни се съзнание.

desi|re

club AMOR представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всеки петък и събота от 17:00 до 22:00 часа
награди от PC MANIA

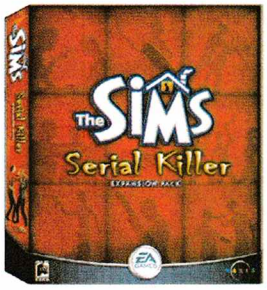
Топ 15

на най-великите непубликувани игри

Всеки геймразработчик си има мечта. Иска да създаде игра, която е била в мечтите му, иска да сътвори чудо на чудесата, иска... Не всяко желание в тази тъй строга индустрия е възможно обаче. Особено когато желанията ти са, хмм, странни.

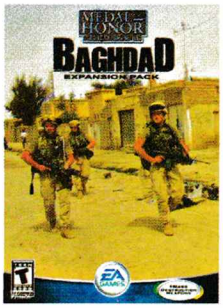
На адрес www.worth1000.com се помещава сайт, в който всеки почитател на различното в изкуството може да покаже на глобалната общественост как точно си представя различни обекти от света около нас. Страницата е особено популярна сред дизайнерите по света, защото е място, от което можеш да почерпиш свежи идеи, да сравниш възможностите си или просто да се забавляваш неангажиращо, просто ей-така.

Конкурсът Beta Busts 4 е едно от многото съревнования в този сайт. Участниците, регистрирали свои проекти, са общо 35 на брой, като на вашето внимание представяме 15-те най-добри според субективната ни преценка. Общото между тях може да се обедини около една прекрасна българска дума – изврат. В случая – състоящ се в умението на твореца да гледа с иронично-саркастичен поглед върху един от продуктите на новото хилядолетие – картонената кутия на оригиналната компютърна игра. За да не се чувства човек прецакан от живота, когато хвърля например 50 долара за оригинален софтуер, той получава достатъчно голям картонен амбалаж, като производителят се води от принципа "Голямо да е, лъскаво да е". Някога хората правеха графити по стените. Сега е време за новата форма на протест срещу заливащия ни консуматорски свят – Photoshop-нати продуктови опаковки. Ето и нашите и победители.



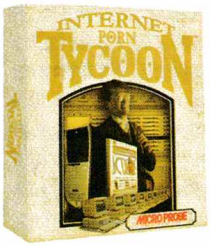
1. The Sims: Serial Killer

целта на поредицата The Sims е да възпитаваш. Възпитанието според някои тълкувания може да бъде разгледано и като дресировка. Или пък като набиване на определени ценности в главата на неопитния индивид. Тъй като в The Sims киберинди видите са по принцип неопитни, набиването в канчетата им на идеали и ценности е по-лесно от подреждането на детски пъзел. Ето защо приятен пакет с добавени мисии би била версията Serial Killer – как да накараме нашите симсове не само да ядат, пикаят и търсят представители от другия пол (невинаги от другия пол) за възпроизвеждане, но и да режат глави, вадят вътрешности или просто удушават жертви. Малко садистично, въпреки това обаче символично и предупреждаващо – не забравяйте, че всичко е игра и свръхконтролът в киберсвета е илюзорен.



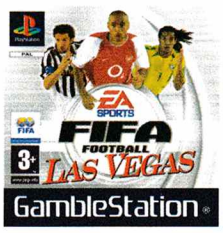
2. Medal of Honor: Allied Assault Baghdad Expansion Pack

непрестанните войни и унищожения по света създават историята. Историята пък дава основания на разработчиците на видеоигри да правят своите продукти. Багдад вече е история – веднъж преди 14 години например. Какво пречи след конфликтите в Корея и Виетнам (задаващата се Men of Valor) американците да "разкажат" на децата си за други героични поздрави – тези на татковците им в Близкия Изток?! Защото Американската армия е най-велика, най-силна, най-безпощадна... Опс, последното не е политически коректно.



3. Internet Porn Tycoon

нека не се лъжем: и през 2004 година в Интернет най-добре се печели от порно. Порното е сред индустриите, които експлоатират човешките слабости. Затова и игра от типа тайкун, която да пресъздава този бизнес, е крайно време да се появи. Само християнският морал и задръжки спират появата на този етап. И фактът, че малки дечица също играят. Кой знае, някой ден този проект-мечта може да стане реалност?!



4. FIFA 2004 Las Vegas

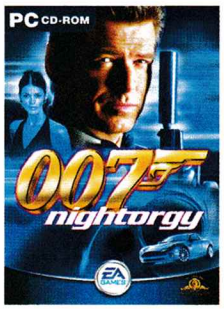
макар и посланието на тази интерпретация да е малко неясно, все пак едно е сигурно – светът на големия футбол задължително включва и големи пари. Познайте кой най-добре печели от футбол в България например? Гонзо ли? Ха-ха, смешник с неговите 30 хиляди лева на месец. Най-добре печелят къщите за залагания, защото хазартът е от онези човешки слабости, за които говорих преди няколко абзаца.

5. Need for Speed: Underground

Провокативно е наймеката дума, която описва този шедьовър. Speed е името на суперсилния взривоопасен микс от хероин и кокаин. Жаргонът за дрога позволява добра игра на думи – щом имаш нужда от скорост (от дрога), отиваш да я търсиш при съмнителните типове (в ъндърграунда). Прекаленият сарказъм обаче е плашещ – на кутията е останала лепенката 3+, която разрешава този продукт за лица над 3-годишна възраст. Все пак малко отвратително...

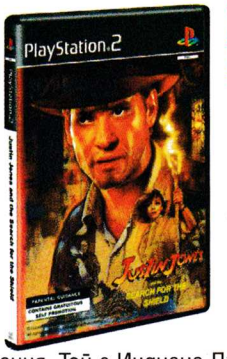
6. Carmaggedon: Real Life

Да, така изглеждат някои водачи и в реалността. Това е реалният живот в гъстонаселените места, където колите са повече от пейките в парка, а с книжка разполагат и всички 18-годишни девойки, решили да раздвижат 3-ката BMW на гадженцето. Е, как да не подивее човек в такъв случай. Прочее – оригиналната игра Carmaggedon си изглеждаше точно по тоя начин, тук нюансът е в лицето на водача.



7. James Bond 007 Nightorgy

какво е Джеймс Бонд без мартини? Какво е риба с червено вино? Какво е жена, през която не е минал Бонд?! Все въпроси с един отговор – белег на липса на култура. Nightorgy е най-желаното име за серия на поредицата с героя на Иън Флеминг. Той, в ролята на зорест жребец, тя – неперсонифицирана, тъй като са много и все хубави. Целта на играта е да минеш през всичките нива, пардон, девойки, без да свършиш. Амуниците, имам предвид...



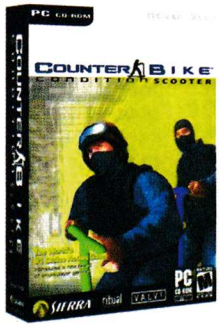
8. Justin Jones: Search for the Shield

неуморни кръстоносци, лоши хитлеристи, злодеи навред – а пред тях само и единствено един човек в цялата вселена, който може да се справи с всяка ситуация. Той е Индиана Джоунс, но според създателя на този колаж е Джъстин Тимбърлейк, вече по-известен като Джоунс. Макар и гобобрад (доста е млад, милия), макар че е попско синче, Джъстин знае как.

9. Need for Speed: Underground

едно по-спокойно и културно тълкуване на нуждите от високи скорости. Този път си говорим за надпревари под земята. С метромотриси.

Луд купон настава, когато някой изпусне своя ръкав и лети за челен сблъсък с колегата от другия коловоз. Не е ли яко? Остава само да се измислят random правила за това как ще влизаш в сблъсък; с опция за пълни и празни вагони и произлизащи от това бонуси.

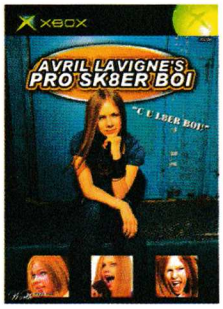


10. Counter-Bike: Condition Scooter

това лято ги имаше по морето, а в Бразилия те са ежедневие. Полицаят от Сен Тропе в едноименния филм строи и френските жандарми да патрулират по плажа с колела, или както е по-модерно да се казва днес – с байкове. Counter-Bike: Condition Scooter открива нови хоризонти пред сблъсъци на терористи и контри. Например вече няма да е нужен хедшот, ами нацепванка в задната гума.

11. Gwand Feft Au`o London

името не е печатна грешка. Така би изглеждал в писмен вид произнесено името на играта от човек с говорен дефект фъфлене. Идеята – след толкова много каране, след толкова много блъсканици в блъди Лондон, шофьорите остават без зъби, но с достойнство. Шедьовър на дизайнерското изкуство, макар и със заемки от тривиалния ни постер-дизайн.



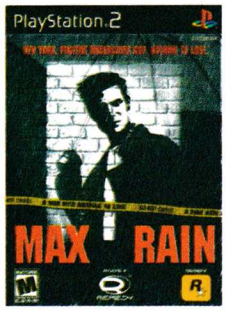
12. Avril Lavigne`s Pro SK8ER BOI

Аврил е голяма скейтърка, няма що. Дъни жици, изглежда божествено, но... скейтърчетата я гледат само отдалеч, щото вече е звезда и не могат заедно да трошат дъски по сокаци и полянки. Ето защо вече имаме и игра, показваща как Аврил си играйка с момченцата. Малии, кой знае как ги сдира на рампата!

13. Metal Gere Solid

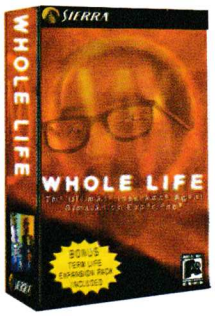
шарж с актьора Ричард Гиър (на английски името му се пише Gere). Той е екшън герой понякога, затова и прякор като Metal Gere Solid (солидният метален Гиър) му прилага някак.

Освен това звездата от не една и две мелодраматични холивудски бози има правилното излъчване според нормите на американската филмова индустрия – волеви, атлетичен, целеустремен, но все пак благ, любвеобилен, нежен и тинтириминтири. Мамин сладък им викат на тоя тип "мъжаги".



14. Max Rain

В Max Payne винаги или почти винаги вали един такъв мокър дъжд. Подсилва мелодраматизма, един вид. Макс с чадърче вместо ютия е романтично на това отгоре. Идея, дизайн и концепция в едно – ненадминато, лично моята най-любима преработка.

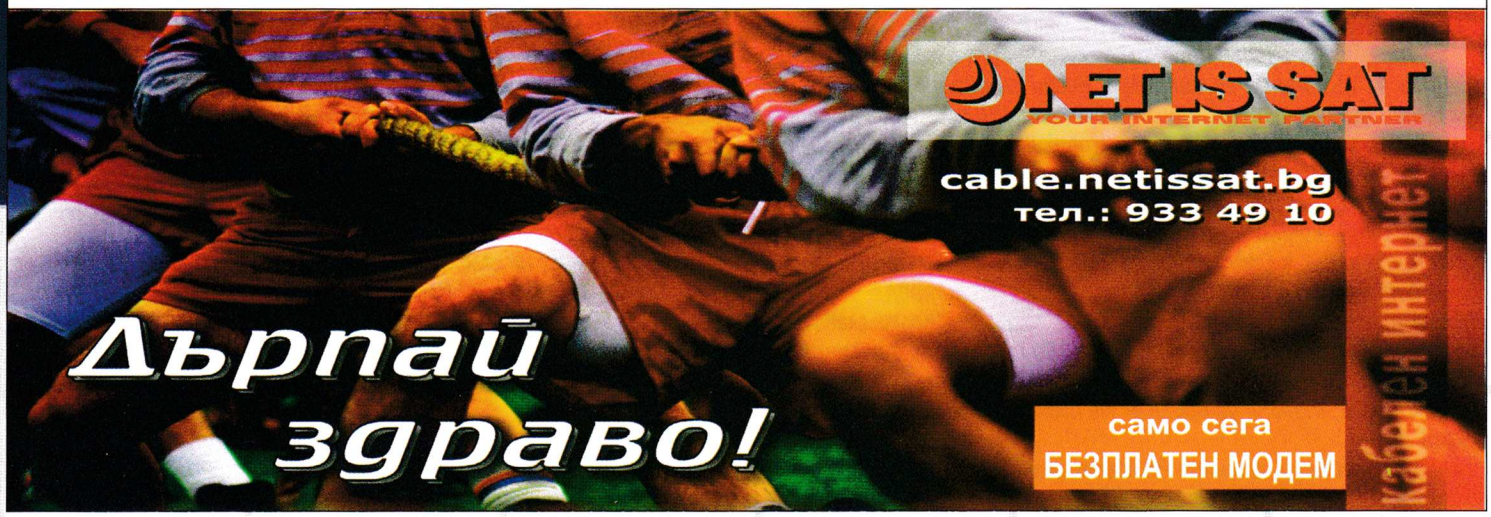


15. Whole Life: The Ultimate Insurance Agent Simulation Experience

Оригиналът Half-Life в превод означава "половин живот". Смешното в случая е, че терминът Whole Life се използва преди всичко в застрахователната индустрия и е свързан с популярните застраховки "Живот", които навсякъде по света се разглеждат като сигурна капиталова инвестиция (и лесен начин да заробиш едни пари за дълго време).

Е, и застрахователните агенти имат мъка да убедят клиентите си, затова и техният екшън се казва Whole Life – не един, не половин, а ЦЯЛ живот се блъскат в 3D-шутъра със зли клиенти, които не плащат. Докато не дойде мигът за разплата, разбира се.

Сашо Бойчев



pisma@pcmania.bg

Здравейте again за пореден месец, фенове на писмопойката! Краят на февруари и началото на март са един доста убит период. Нито игри да играеш, нито на първото контролно за срока да се излагаш... Въобще, лудница. Като цяло обаче се забелязва раздвижване в сектора „Писма". Брутен ръст на интереса, реален растеж на качеството, минимален дефицит на критичността. Какво да се прави – когато една работа се върши „comme il faut" (от френски – както трябва, разбираш ли), резултатите не закъсняват. Дори когато обърках Чарли с Чарла. Малка грешка в океан от успехи, не мислите ли?! Това твърдение достига до вас благодарение верните читатели на PC Mania.

Сашо Бойчев

КЪДРАВ ГЕЙМЪР

Здравейте, PC Mania!

Да знаете, че като ви чета, направо се кадря отвсякъде! И така да минем на темата или по-скоро темите за размисъл:

1. Аз съм голям фен на MMORPG-тата и четейки статията за тях останах учуден от факта, че никъде не е спомената играта Muonline. Ако не сте я чували, моля заповядайте на официалния и уебсайт: www.muonline.com.

Разгледайте го, а междувременоо можете и да си дръпнете самата игра.

Най-хубавото е, че играта наистина е достъпна в смисъл, че е безплатна (не се нуждаете да плащате, за да играете :P). Вярно че на човек ще ту тряя малко по-бърз интернет ама да не се коси много и за тая работа си има клубове. Та така моето желание е, ако можете да отделите една страница от your precious и да си искажете мнението. Ако не в списанието то поне ми изпратете един мейл. Но смятам че ако хвърлим някоя друга дума за тая джитка ще зарибим много хора!

2. Така второто нещо е: преди време ви изпратих писмо и ви питах какъв не-човек тряя да си, за да работиш в геймърско списание :).

Цецо Цецко mordos_90@yahoo.co.uk

За точка първа – знаем, но мерси. За точка втора – не знам, честно казано. Всъщност знам – трябва да си като начало грамотен, а след това и кадърен. Може и да си хубав, но това няма как толкова да ти помогне. Всъщност, не смяташ ли, че такива биха били характеристиките на повечето професии? А, и друго – кадрави не щем. Изправи си първо косата, моля. В смисъл, че евентуално таковата...

ТАПА

Здравейте от PC Mania.

Пиша, за да изразя недоволството си от вашето списание, което за съжаление се покачва с всеки следващ брой. На първо място Сашо Бойчев и изобщо рубриката "Писма". Тя се превръща в място за обиди и "хитри затапки", а не за полезна информация. Да вземем например последния брой - две размени на обиди и глупости, някаква стара дискусия (т.е. между Сашо и Outstanding), която е по-скоро за някой форум и накрая някакъв пич пита нещо, а Сашо почва да говори за някакви Гинки и мотори дето нямат нищо общо, за да се прави на хитрец.

И тия анкети: "Има ли живот на Марс?", "Колко глави има триглавият змей Гошо?" и т.н. - за кво са ми. Това е само да забламосвате малките дечица, за да ви мислят за хитроумни батковци. Е, трябва да призная, че пускате и свестни, ама понякога...

Я вземете да махнете PS Mania, защото това е списание за PC. И поради същата причина трябва според мен да пишете малко повече за нещо друго освен за игри (не всичките ви читатели са побъркани геймъри), като например програмиране, графична обработка или 3D дизайн.

И накрая поводът да седна да напиша това писмо - дисковете от последното списание не се прочетоха. И съм сигурен, че причината не е в мен, защото всички други дискове се четат. И какво - дал съм 2 лв. ей-така...

С уважение: Styx
Владимир Халтаков vladimir_h@abv.bg

Владимир, с риск да Ви обидя – няма да ви затапвам «хитро». Този път.

ЧАРЛИ, ДЖАФ

Здрасти PC MANIA... пише ви един сърдит читател. Последния път, когато ви писах, вие публикувахте писмото ми... Спомняте ли си —> Онова с оръфаното списание от кучето ми? Така, тогава в същото това писмо използвах на няколко пъти "то" и "той", освен това казах и името на кучето си - Чарли. Вие в отговора си през цялото време използвахте женски род за кучето ми. Това е много обидно, а щом обиждате кучето ми - обиждате и мен! Сигурен съм, че в случая не може да се говори за ваша грешка. Считам поведението ви за арогантно. Преди също съм чел писма и съм писал и затова много се зарадвах на публикацията на моето писмо. Винаги съм бил ваш редовен читател. Никога не съм ви обиждал нито вас, нито някой ваш близък. Взимам това наистина присърце. Очаквам извинение от ваша страна - на съм заслужил подобно отношение. Зная, че сте разбрани и интелигентни хора и че не сте имали за цел да ме обидите, но все пак се получи точно това. Ще приема вашето извинение - докажете на вашите фенове, че не сте арогантни.

НаКеРа, Нино Златев от Ямбол, nino_zlatev@abv.bg

Извинявай, Чарли. Редакцията и в частност аз (С.Б.) ще поеме всички разходи, възникнали при потушаването на психическото разстройство на кучето и стопанина във връзка със съмненията в пола му(им).

ЖЕНИ + АЛКОХОЛ = МЛАДЕЖКИ ПРОИЗВОЛ

Хей, хоу, здравейте и от нас! Кои сме ние ли? Ами ние сме скромна дружинка - мотаме се напред - назад по цял ден и сваляме мацките. И отвреме-навреме четем PC Mania...

Да, но в това писмо няма да говорим за пичовете от екипа на списанието (специални поздрави за Орлин Широв!), а за онова момиче във вашия екип, наречено Лили Стоилова.

Само не разбрахме кога сте го пуснали тоз плакат на Лилито, без да разберем! Затова обявяваме този месец за месец на Лили Стоилова, момичето-бомба в екипа на PC Mania. И тъй като ти, Сашо, си падаш по мацките, знаем че ще оцениш нашата почит към нея и към женския свят изобщо. Само съжаляваме, че нямате нейна снимка в сайта си. Можехме поне там да я видим...

Ами това е засега от нас. Много сте готини, много сте печени, но това си го знаете. Давайте в същия дух.

ПП: Спокойно, не сме пияни. Поне не всичките :)

Весо и компания maraba_pi4ove@abv.bg

Наздраве за Лили Стоилова, момчета.

ЛАТЕКС И ТАПЕТИ

Здрасти Сашо, прати много поздрави на екипа. Честита Баба Марта с пожелания да пишете хубави статии, че да ни зари-

бявате да си купим въпросната игра :-)). Има много хубави неща в това списание, което го прави единствено по рода си в цяла България. Но има и някои "кръпки", които са му нужни.

Първо ще е добре да туряте поне по един плакат всеки път. Ко ся? Имам някой друг плакат, ама все още СТЕНИТЕ СЕДЯТ ПРАЗНИ, тъй че праскайте по един плакат на всеки брой.

Второ. Защо не публикувате повече писма, бе да му се не види. Има няма пет писма да отбиете номера. Я вижте примерно брой април от 2002-ра. Там сте публикували цели ОСЕМ писъмца. Ако треа намалете малко шрифта на Word-а, че да събирате повече писма.

Има и още нещо, но то е несъществено. На предпоследната страница, там дето можем да си изрежем обложка за CD-то, май можем само за едното.

Аре чао и мноу успехи.

Атанас Хаджиев от Горна Оряховица (Ludacris)
naskoh@mail.bg

Абе едно нещо не мога да разбера – родителите на всички тез момчета, дето реват за плакати и голите си стени, нямат ли пари да им купят едни тапети? Или поне една блажна боя да им ударят... На стените, де, не на дечурлигата. Ей на, в тоя брой има плакат. Знаех си, че PC Mania допринася за благоденствието и растежа на брутния вътрешен продукт в България, но не знаех, че печелим битки и на материалния фронт – сиреч в конкуренция с производителите на тапети и бои...

P.S. Публикуваме, бе, Наско, публикуваме. Ей на, в този брой пък са шест, почти колкото си ги представяш. Доволен?

HARDCORE ЗВЯР

Здравейте, вие там от PC Mania

Няма да ви питам дали HL2 ще върви на процесор 400GHz и 32 Rat. Нито ще ви питам какви са чудодейните способности на бозата. :) Аз съм едно дете от Разград и се занимавам що-годе с компютърни игри. В моя клас има един звяр на име Методи "CREATOR" Велков, той е супер голям ваш фен. Сигурно ще си помислите, че ме е подкупил с една баничка и бозичка (не пия... вервайте ми) :) Та така де, той е супер мега огромен ваш фен, почти всеки ден цитира "крилати" фрази от вашето списание и е готов да ви пише писма с предложения, абе супер голям фен. Казвал ми е в личен разговор :), че има 72 PC Mania-ии. Изобщо вие сте неговите кумири. Инспирирах се :) да пиша това писмо, след като видях, че в новия ви брой сте публикували негова графика на десетте най-любими игри. Представяте ли си колко време му е отнело, вместо да си зубри по биология!

Та молбата ми е следната: Направете го почитен читател или нещо подобно на вашето списание. Аз по принцип имам около 10 ваши списания и не съм чак толкова заклет фен, така че аз не съм толкова важен. Това животно наистина заслужава признание, защото той наистина е един ваш вечен фен и вашето яко списание се крепи точно на такива хора. Мисля, че такива ваши читатели заслужават вашето внимание и уважение. И както казваше големият брат Винету: Аз казах!

Косьо,
който не е Самоковеца, juda@abv.bg

Косе, благодаря. За това, че не ме попита първите две неща, дето ги пишеш в началото. А Звяра срам ли го е, що ли, че не ни напише сам два-три реда?! Лесно е – сядаш пред компютъра, разлистваш 72-та си броя, виждаш как пишат другите, измисляш си актуално-злободневна тема и праскаш три абзаца мейл. След това чакаш, за да разбереш как си се справил с конкуренцията през последния месец и дали си се квалифицирал за Световното на писмата – Писмата на PC Mania. Лесно е, вервай ми – почти като да спечелиш Шампионската лига... От друга страна, може и с теб да се консултира – ти също си от читателите, които ще получат медал или почетно гражданство, когато вземем Властта и почнем да раздаваме ордените, званията и титлите...

очаквайте скоро www.pcmania.bg с нов дизайн и функционалност

PC MANIA TOP 10

Какво играем през март

1.	NFS Underground	13.05 % (260)
2.	SC: BroodWar	11.60 % (231)
3.	WarCraft III: Frozen Throne	11.30 % (225)
4.	Call of Duty	8.23 % (164)
5.	FIFA 2004	5.57 % (111)
6.	Counter-Strike	5.32 % (106)
7.	AoM: The Titans	5.22 % (105)
8.	Civ III: Conquests	5.22 % (104)
9.	Diablo II:LoD	4.57 % (92)
10.	LoTR: Return of the King	4.57 % (92)

АНКЕТА

Колко игри играете на месец?

Поне 5, за да съм в час	45.39 % (256)
До 3, да не прекаляваме все пак	28.55 % (161)
Въобще не ги броя – 30 на месец, една на ден.	14.54 % (82)
Рядко инсталирам игра, но ми харесва вашият сайт	11.52 % (65)

PC Mania Top 10

През месец март класацията за най-играни игри на списание PC Mania излъчи отново 10 първенци в предпочитанията на феновете. Чартът този път не изглежда особено вълнуващ, защото в него отсъстват новите и силните чарт-брейкъри, които биха могли да променят „играта на големите", както си му е редът в една надпревара от световна класа.

А надпреварата е точно такава. Няма друго логично обяснение за внезапния бум в интереса на още и още, и още хора към гласуване на адрес www.pcmania.bg, освен естеството на предлаганата информация. Направо не ми се мисли какво ще се случи, когато направим редизайн. Вероятността да получим обаждания от Gamespot или Adrenaline Vault за „откраднат" е висока.

Първенец и този път е NFS Underground. Съвсем логичен избор впрочем, след като така или иначе сме „яростни" от зимната депресия – тогава много искаме и да сме „бързи" по виртуалните пътища. Въпреки това обаче преднината на първенеца е по-малко от обиколка пред следващия го плътно по петите StarCraft. Учудващо константен играч, който след като един месец изпадне поради склероза (възраст, все пак), през следващия се връща с нов плам в борбата – спомнете си само последния път, когато в трамвая сте били изпреварени от иначе немощен дядо за свободната седалка в претъпканата мотриса. Мое и да сме стари, но моем да носим и още в нас живец кипи, чедо – биха били думите му, ако случайно решите възпитано да го попитате какви ги върши.

Само с шест гласа на трето място изостава WarCraft III: The Frozen Throne. Орките и хората не могат да се изправят пред възрастта, все пак, нали?! Четвъртият пък, Call of Duty, на този етап по скромното ми мнение е меко казано подценен. Като се обърна назад и погледна изминалите три-четири месеца, не са твърде много наистина стойностните заглавия, появили се на хоризонта. Шутърът на Activision, посветен на Втората световна война, е най-доброто от най-доброто, своеобразен крем-дьо-ла-крем и крайъгълен камък в историята на своя жанр. И аз го изиграх, и аз забучих червено знаме на Райхстага, не мога да разбера вие пък какво още чакате – марш към мисия номер 11 и снайперската пушка „Мосин Нагант"!

На пето място е FIFA 2004. Но не това е най-интересното. Най-интересна е последващата подредба на местата между шесто и девето. Участниците там са разделени (буквално) от по един глас. Последните два претендента пък са с еднакъв брой гласове. Съревнованието в дъното е истинско до последната капка фенска пот. Така е то с малките неща.

Попитахме ви по колко игри на месец играете. Вие ни отговорихте и то доста честно. Става въпрос за около пет заглавия на месец. Подкрепен от втория отговор, този резултат в чарта разкрива нещо много важно – въпреки всичко вие играете много, макар и умерено и не подценявате окръжаващия ви свят, включващ лели, стринки и баби, които все се чудят „какво толкова правиш пред тоя телевизор, бе, чеденце". Играя, бабо, играя. А понякога ходя и на www.pcmania.bg, за да гласувам в едни класации. Така ще направя и през следващия месец, бабе, щото ме очакват, разбираш ли....

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

PC MANIA 4/2004 CD #1

ИГРИ

Nitro Family - 3D Shooter
Colin McRae Rally 04 - Racing
GangLand - RTS
Картаген - RTS

СКРИЙНСЕЙВЪРИ

3D Space Tour
Fire Screensavers

ПРОГРАМИ

Mozilla Firefox 0.8 - Интернет браузър. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Winzip 9.0 - Нова версия на най-известната архивираща програма. ОС: Windows (all), Лиценз: Shareware
Avant Browser 9.01.118 - Надстройка за Internet Explorer. Block pop-up windows and browse multiple sites at once. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
AceFTP 3.5 - ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
X-Fonter 4.1 - Много удобна програмка за разглеждане и работа с шрифтове. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Magnifixer 1.0 - Лупа за екрана :). ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
ColorMania 2.0 - Сменя и променя цветове. Полезна за уеб дизайнери. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
AntiVir Personal Edition 6.24.00.52 - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware

GRAMIS
компютърни игри на български

Изберете хеликоптер и разстреляйте врага с убийствения си арсенал във Fair Strike

Печелившите от предишния брой:

1. Драгомир Дончев - София
2. Владислав Продолоб - Русе
3. Изабела Арабаджиева - Кърджали
4. Иван Миланов - Ст. Загора
5. Александър Митев - София
6. Анастас Плачков - Пловдив
7. Светослав Петров - Добрич
8. Неделин Йорданов - Г. Оряховица
9. Иван Евтимов - Благоевград
10. Анастсас Кръстев - Пазарджик

Освежи дигиталния си свят
флаш продукти и аксесоари
Transcend

НИЕ ПИТАМЕ
ВИЕ ОТГОВАРЯТЕ И ПЕЧЕЛИТЕ!

PC MANIA 4/2004 CD#2

ИГРИ

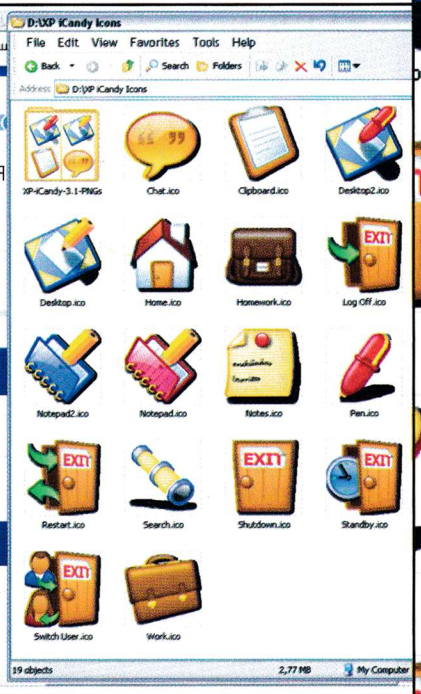
Sacred - RPG
Painkiller - 3D Shooter
Syberia 2 - Adventure
14,000 Icons 1.0 - Безплатна колекция с 14 000 различни икони за Windows

ТРЕЙЛЪРИ

World of WarCraft Sneak-Peak Видео
World of WarCraft Gryphon Movie

FREE ПРОГРАМИ

Pixia v3.0b
imageN v1.4b
ROVE FileTracker v1.6
Proton v3.2
XpClock 1.52
Winuscon v1.55
Soundplant 26.1
Translo



1=2

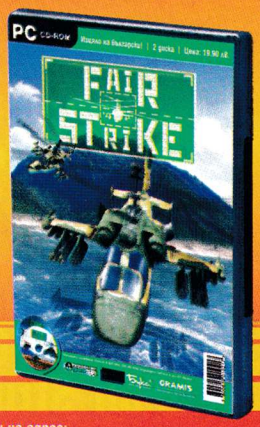
Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Fair Strike! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

RC, CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта .....е:
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
.....
.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката: .....



Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.
Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер.

Освежи дигиталния си свят
флаш продукти и аксесоари

Transcend

НАШИТЕ ВЪПРОСИ И ВАШИТЕ ОТГОВОРИ

1. Какъв е капацитета на най-големия JetFlash USB 2.0?
.....
.....
.....

2. От къде научихте за флаш продуктите на Transcend?
.....
.....
.....

НАГРАДИТЕ!

Първа награда: JetFlash 2.0 от Transcend
Втора награда: Калкулатор на Transcend
Трета награда: Рекламни награди от Transcend

ЗА ДА СПЕЧЕЛИТЕ

1. Попълнете и изрежете този талон.
2. Изпратете го на адрес: София, п.к. 1421, ул. Николай Лилиев № 24, за Софт Комюникейшънс ЕООД.
3. Изчакайте следващият брой.

За обявяване на наградените ще се използват имена и адрес от пощенските пликове. Писма изпратени с препоръчана поща не участват в играта на Transcent!

УСПЕХ

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с GRAMIS

Освежете се!

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 4 (72) АПРИЛ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв.
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв.
Anno 1503: The New World	49,95 лв.
НОВО Armed and Dangerous	77,00 лв.
Battlefeld 1942	69,95 лв.
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв.
НОВО Battlefeld 1942 Deluxe	99,50 лв.
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WWII	44,00 лв.
BloodRayne	69,95 лв.
C&C Generals	69,95 лв.
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв.
НОВО C&C Red Alert Classic	9,95 лв.
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв.
C&C Red Alert 2	24,00 лв.
C&C Renegade	49,95 лв.
Casino Empire	69,95 лв.
Call of Duty	77,00 лв.
Celtic Kings	29,95 лв.
Celebrity Deathmach	77,00 лв.
Civilization III + Play The World	69,95 лв.
Colin McRae Rally 3	69,95 лв.
НОВО Colin McRae Rally 04	69,95 лв.
Comanche 4	19,95 лв.
Contract J.A.C.K.	59,95 лв.
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв.
Delta Force 2	12,00 лв.
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв.
Delta Force 3: Land Warrior	19,95 лв.
Delta Force: Black Hawk Down	49,95 лв.
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	39,95 лв.
Diablo 2	54,00 лв.
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв.
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв.
Dino Crisis 2	29,95 лв.
Dredd vs Death	69,95 лв.
Empire Earth (на български език)	39,95 лв.
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв.
Empires: Dawn of the modern world	77,00 лв.
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.
Enter the Matrix	77,00 лв.
Escape from Monkey Island	29,95 лв.
FIFA 2003	24,00 лв.
FIFA 2004	77,00 лв.
Freedom Fighters	77,00 лв.
F1 Challange '99-'02	77,00 лв.
Gabriel Knight 3	19,95 лв.
Global Operations	59,95 лв.
Grim Fandango	29,95 лв.
Ground Control +	
Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв.
GTA Vice City	77,00 лв.
Gunman Chronicles	24,00 лв.
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв.
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв.
Harry Potter and the Philosopher's Stone	19,95 лв.
Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв.
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв.
Homeworld 2	69,95 лв.
Hulk	69,95 лв.
IGI 2	69,95 лв.
IL-2 Shturmovik	44,00 лв.
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв.
IndyCar Series	69,95 лв.
ISS 3	59,95 лв.
James Bond 007: Nightfire	24,00 лв.
Jurassic Park: Operation Genesis	19,95 лв.
НОВО Картаген	29,95 лв.
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв.
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв.
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв.
Mafia	77,00 лв.
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв.
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв.
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	44,00 лв.
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	44,00 лв.
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	99,50 лв.
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв.
Midtown Madness 2	99,50 лв.
Morrowind	77,00 лв.
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв.
NASCAR 2003	49,95 лв.
NWN: Hordes of the Underdark	44,00 лв.
NFS 4: Road Challenge	19,95 лв.
NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв.
NFS 6: Hot Pursuit 2	49,95 лв.
NFS 7: Underground	77,00 лв.
NHL 2003	77,00 лв.
NHL 2004	77,00 лв.
No One Lives Forever 2	19,95 лв.
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв.
Prisoner of War	59,95 лв.
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв.
Railroad Tycoon III	77,00 лв.
Rayman 3 (+подарък: джойпад)	63,00 лв.
RC Cars	19,90 лв.
Schizm	39,95 лв.
Shogun: The Mongol Invasion	39,95 лв.
Secret Weapons over Normandy	77,00 лв.
SeriousSam	34,00 лв.
Shadow of Memories	59,95 лв.
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв.
Silent Hill 3	59,95 лв.
SimCity 4	69,95 лв.
НОВО Sim City 4 Deluxe	77,00 лв.
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв.
НОВО Serious Sam Gold	69,95 лв.
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв.
Splinter Cell	69,95 лв.
StarCraft + Brood War	34,00 лв.
Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв.
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв.
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв.
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв.
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв.
Star Wars: Knights of the Old Republic	77,00 лв.
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв.
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв.
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв.
Stronghold: Crusader	77,00 лв.
Stronghold Deluxe	59,95 лв.
Sudden Strike 2	69,95 лв.
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв.
The Hobbit	49,95 лв.
The Lord of the Rings: The Return of the King	69,95 лв.
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19,95 лв.
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв.
The Thing	24,00 лв.
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	59,95 лв.
The Sims: House party	39,95 лв.
The Sims: Hot Date	39,95 лв.
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв.
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв.
The Sims: Unleashed	39,95 лв.
The Sims: On Holiday	39,95 лв.
The Sims: Superstar	39,95 лв.
The Temple of Elemental Evil	69,95 лв.
TOCA Race Driver	69,95 лв.
НОВО Total Club Manager 2004	77,00 лв.
Tropico 2: Pirate Cove	59,95 лв.
Tropico Gold	59,95 лв.
Tzar	9,95 лв.
Unreal 2	44,00 лв.
Unreal Tournament 2003	54,00 лв.
НОВО Unreal Tournament 2004	77,00 лв.
Vietcong	77,00 лв.
НОВО Vietcong: Fist Alpha	59,95 лв.
WarCraft III	69,95 лв.
Warcraft III The Frozen Throne	59,95 лв.
Warlords Battlecry II	34,00 лв.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Heroes IV	19,95 лв.
Heroes IV: The Gathering Storm	19,95 лв.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

Идва дългоочакваното продължение на хита Delta Force – Black Hawk Down. В Team Sabre са включени два нови сингъл-плейър кампании, пренасящи ви в непроходимата колумбийска джунгла и близо до петролните кладенци на Иран. С подобрения си мулти-плейър режим, включващ използването на нови превозни средства, оръжия и над 30 карти, ще се забавлявате с приятели и непознати от цял свят

39,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

THE SIMS: MAKING MAGIC

Дръжте се здраво! Симовете ще правят магия в това последно допълнение към The Sims. Вашите любимци мълвят заклинания, с които да подобрят любовния си живот, да изкарат акъла на дошлите на гости съседи, или просто за да се отърват от досадни ежедневни занимания. Играта включва изцяло нови магическо карнавални елементи, нов набор от чудати персонажи и куп други невиждани до момента чудесии.

39,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

UNREAL TOURNAMENT 2004

Дългоочакваното продължение е вече тук. Допълнителни режими, карти, модове, оръжия, същества и герои. Но най-интересното ще е използването на напълно контролируеми наземни, въздушни и космически превозни средства. Като допълнение играта включва всичко от Unreal Tournament 2003, както и от двете безплатни бонус допълнения от Digital Extremes и Epic Games.

77,00 лв.

КЕЛТСКИ КРАЛЕ: КАРТАГЕН

Отново изцяло на български, продължението на играта Келтски крале – Картаген ще зарадва любителите както на стратегиите в реално време, така и на класическите РПГ-та. Играта проследява действията по време на трите Пунически войни между Рим и Картаген. Поемете ролята на Ханибал в похода му през Алпите, или доминирайте с могъщата Римска империя. Две нови нации, две нови кампании, нови земи, герои, бойни единици и музика – всичко това очаквайте в Келтски крале – Картаген.

29,95 лв.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ARMED & DANGEROUS

Поемете банда въоръжени бунтовници – робот, луд, кълтица и криминален бос. Поставете ги в една фантастична реалност. След това им дайте невъзможна мисия – да направят най-голямата обир и то по време на война. Единственото, което трябва да направите е да минете през подли противници, огромни бойни машини и армия от психясали роботи. Но няма страшно – след около 12 000 куршума победата ви е в кърпа вързана.

77,00 лв.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ако искате да разберете какво се е случило 4000 години преди действията познати ни от филмите на Джорджа Лукас, то единственото начин е да имате играта Star Wars: Knights of the Old Republic в колекцията си. Последното заглавие от поредицата Star Wars ни прехвърля в годините на нарастващия конфликт между Джедаи и Ситски Лордове. Вашите действия ще предопределят изхода на междузвездните войни – и вашата съдба на Джедай.

77,00 лв.

Colin McRae Rally 04

В Colin McRae Rally 04 контролът е изцяло във вас – изберете повече от 20 автомобила, 39 различни терена и 19 типа гуми. Режимите включват Шампионат за коли с 2 и 4 задвижващи колела, Рали, Етап, Шампионат Група Б с класически мощни автомобили, а за професионалистите – Шампионат Експерт, изискващ да покажете най-висок професионализъм.

69,95 лв.

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Откакто задругата на пръстена се е разпаднала и хобитите се приближават до Маунт Дуум, Арагорн, Леголас Гимли и Гандалф проправят своя път към Гондор за да помогнат на народа на Средната Земя в подготовката на последният отчаян отпор срещу неописуемите сили на злото. Унищожаването на Единственият Пръстен е единственият път към спасението! Този път съдбата на Средната земя е във вашите ръце!!

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Neverwinter nights: Hordes of the Underdark

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark включва нова сингъл плейър кампания, развиваща се в познатия ви от преди град Waterdeep. Hordes of the Underdark значително разширява света на Neverwinter Nights, особено с прибавянето на Epic Level, където героите ще могат да напредват до 40-то ниво. Освен това са включени и нови престижни класове, дузина нови умения, оръжия и магии, както и доста нови същества.

44,00 лв.

THE HOBBIT

В играта "The Hobbit" ще разпознаете познатата ви от Властелина на пръстените Средна Земя. Действието обаче се развива доста по-рано, когато младия хобит Билбо Бегинс се впуска в едно незабравимо приключение в помощ на своите приятели Джуджетата.

49,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Total Club Manager 2004

От създателите на FIFA, Total Club Manager 2004 ви праща директно в кухнята на любимия ви отбор. Независимо дали се борите за оставане в първа дивизия, или сте вече на европейската сцена, в ръцете си държите пълния контрол. Купувайте и продавайте играчи, създавайте собствени тренировъчни схеми, награждавайте или глобявайте провинили се играчи, работете с медиите и най вече – направете феновете щастливи.

77,00 лв.

THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

В играта War of the Ring ще се сблъсквате с епичната битка която силите на Хората, Елфите, Джуджетата и Хобитите водят срещу злите сили на Саурон. Можете да изберете да играете на страната на Доброто и да се опитате да унищожите Единствения пръстен. Или можете да изберете силите на злото и да завладеете Средната Земя завинаги. В War of the Ring ще проследите по-подробно събитията около създаването на Задругата и ще участвате в главните битки познати ви и от филмовата трилогия.

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WWW.PULSAR.BG

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН]** Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДаматСис - ул. Дойран 17, тел. (082) 272 009; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

Битки, герои, магия.
Един митичен свят изцяло на български.
Различно е. Търсете от 8 април.

Battle Mages

Ще видите

- Прекрасна смесица между RTS и RPG жанровете;
- Ролева система за натрупване на опит, приложима на главния герой и единиците му;
- Раздвижен геймплей, включващ дипломация, военни действия и магия;
- Динамична система от задачи, допринасяща за степента на преиграване на заглавието;

Ще се сблъскате с

- 16 невероятни фентъзи терена;
- 5 раси (хора, елфи, орки, гоблини и страховитите немъртви);
- Могъщи магии с повече от 45 заклинания и умения за Бойния ви маг;

И още

- Голямо разнообразие от бойни и магически артефакти;
- Дневни и нощни мисии, симулация на метеорологични условия;
- Мултиплейър режими (FFA,1x1) по Lan или Интернет

ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, TECHNOPOLIS, TECHNOMARKET EUROPA, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ

Издател на Fair Strike за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД,
София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063,
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български